# 免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 습니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.296（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第七弹。

TP4

为云南地震、日本地震海啸中的死难者深切哀悼！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.296

GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE

无双报道：第2次机战Z 破界篇 / 皇牌空战 突击地平线
神秘海域3 / 装甲核心5 / 死亡之岛 / 解放之刃 / 真人快打9

## 游戏史上的创意旅程

游戏业的震荡——近期游戏界受日本地震影响相关新闻汇总

GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE

## 特别策划

小强横行——盘点那些游戏里面的特战部队
无限轮回的终结——Ever17重制纪念专题

## 时下热门攻略集合

《FF 纷争012》光明篇攻略
《真三国无双6》攻略

预告：下期配合中文版《真三国无双6》上市
将刊登大篇幅完美研究攻略，敬请留意

GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE
GAME SOFTWARE

2011年4月上
VOL.296
ISSN 1006-5032
07>
9 771006 503000

# 创意疾驰
## 历数游戏史上的创新成就

在如今的三大游戏厂商中，任天堂似乎是最坚持走创意路线的。自从NDS和Wii问世以来，创意游戏的魅力开拓了人们对于游戏的认识，其影响力也波及到了另外两家厂商。但其实游戏机的发展史本身就是创意的进步历程，包括最早的十字键、记忆存储等等在今天看来非常平常的设计，在最初都是引起轰动的划时代创作。本次的开篇企划，就让我们一起来回顾一下游戏机的创意之旅吧。

### 十字键

游　戏　创　意　旅　程

现在的游戏控制器（手柄）上都有十字键，但大家可能不知道，这个小小的十字键正是“GameBoy”之父横井军平最伟大的发明之一。

1980年上市的Game&Watch是任天堂推出的第一款掌机，其简洁的设计、合理的价位和有趣的游戏受到了广大玩家的欢迎，后来随着游戏内容的发展，部分Game&Watch中加入了十字键的方向操作。十字键的设计源自掌机可以说是历史的必然，出于便携性考虑，以按键替代旋钮是自然而然的设计，而十字键显然是最合适的设计方案。Game&Watch的成功进一步坚定了任天堂进入游戏机市场的决心。FC的成本预算非常有限，为了最大程度压缩制造费用，山内溥决定采用最简单的手柄设计。于是十字键结合右端的两个按键以及中间的Select/Start键的平板型FC手柄就这样诞生了。FC的成功奠定了十字键作为标准方向控制方式的地位，出于玩家操作习惯以及游戏操作方式延续性等原因，十字键的设定被沿用到任天堂的各种主机上，即便是后来的诸多竞争对手也不得不采用十字键的设计，并且向任天堂缴纳了版权使用费。

台州市图书馆 10001100003619

# 记录存档

游　戏　创　意　旅　程

FC时代之前的游戏都非常小，每个游戏的容量不过几KB而已，通关之类的概念也并不强，因为很多游戏都是以赚取高分为目的益智类或者简单的动作、射击游戏。即便有的游戏需要通关，其流程也非常短，不存在记录的必要。这一状况到了FC的初期也是一样，由于游戏类型少，流程短，所以根本也想不到记录游戏进程的需要。

随着游戏种类的增多，包括FC中期开始游戏容量的增大，要想通关一遍就需要很长的时间。但人们不可能每次玩游戏都有充足的时间把它一气打完，甚至有很多动作游戏的难度颇高，某些关卡还需要反复挑战才行，所以如果每次都要从头玩的话，的确有点太麻烦了。于是最初的“密码记录”开始在游戏中流行起来，例如《忍者龙剑传》、《人间兵器》、《KONAMI英雄》、《上海教父》、《圣斗士星矢》等等作品都采用了密码记录的方式，也就是在你玩完每一关的时候，游戏中都会告诉你一串密码，当你重新玩的时候输入这些密码就可以继续上次的进度。这些游戏中，有的作品仅仅起到了选关的作用，也有一些游戏的密码中还包含了玩家最后一次玩游戏时的状态，例如血量、装备等等。不过这种密码记录的方式也就适合早期的动作游戏，因为密码记录有着信息量的局限，简单的几位密码顶多可以包含少量的数据，像后来RPG中大量需要记录的东西就不可能用密码来实现了。

现今游戏记录的雏形始于FC上RPG游戏的出现。RPG游戏的流程与之前的动作游戏相比要长很多，所以记录是必须的功能，而且原有的密码记录已经不能满足新的需要，于是“电池记录”出现了。在一块小小的芯片上写入玩家的信息，并且用电池供电来维持记录的储存，这种方式可以记录相对大量的信息，包括玩家之前所有的履历，拿到了哪些道具，还有级别信息等等。但这一储存方式的最大缺点就是不能让电池断电，一旦没电之后，记录就会全部消失，非常令人头痛。这一存储记录的方式存在的时间比较久，包括FC、GB、MD、SFC都采用了电池记忆的方法。家用机直到PS时代，掌机直到GBA时代，才开始出现了不用电的“闪存记忆”方式。

闪存记忆的方式可以说非常完美，既不需要电池同时又可以存储大量的信息，比原来要安全而且功能强大。PS时代开始出现的记忆卡就是采用了闪存记忆方式的新记录载体，之后的很多游戏机都标配有记忆卡，甚至到了今天，像Xbox360也有自己的记忆卡，只不过容量要比过去大太多了。而像PSP、3DS其实也是用了这样的方法，只不过它们都是用现成的通用储存卡来代替过去特制记忆卡罢了。

# 周边设备

游　戏　创　意　旅　程

如今大家玩很多游戏时都喜欢换上不同的“装备”，例如格斗游戏玩家喜欢用摇杆、赛车游戏玩家喜欢用方向盘、射击游戏玩家喜欢用光枪、音乐节奏类型的玩家喜欢用跳舞毯、太鼓、打碟机等等。诸如此类的“装备”其实也就是大家所熟悉的游戏周边。

## 跳舞毯

跳舞毯诞生于1999年，最初流行于日本，但很快就传入中国，并风靡一时，PS上的《劲舞革命（DDR）》当时成为了最流行、最时尚的游戏。其实跳舞机的诞生比跳舞毯要早一年，跳舞毯等于就是把它“移植”到了家用机上。因为跳舞机比一般的街机大很多，这样的大家伙是不太可能在家里玩的，而且很多人初次接触这个游戏时，因为不太会跳，于是羞于在大庭广众之下展露舞姿，跳舞毯的出现正好可以让他们在家里练习之后再在大家面前一展身手。

跳舞毯的寿命很长，到今天依然不断有新游戏推出，而且现在的跳舞毯游戏不再仅限于舞步的要求，还加入了手部的动作，例如Wii上的一款跳舞毯游戏，就需要用双截棍控制器配合跳舞毯来进行。

另外，随着体感的流行，跳舞类的游戏也有了新的进步。跳舞毯只有八方向的踩踏，舞步种类有限，而最新的《迈克尔杰克逊》游戏则需要真正模仿其中的舞蹈，动作非常复杂。相比之下，跳舞毯似乎也有了过时的迹象。

## 其他周边

游戏的周边自诞生发展至今，少说也有几十种，甚至还包括Wii上所对应的一系列拓展仿真部件，PS3的MOVE枪托等等，就连掌机上都有NDS的吉他英雄控制器和GB的掌上跳舞毯。

周边设备的作用就是让游戏的仿真程度大幅提高，相信以后随着技术和游戏种类的发展，还会有更多周边设备问世，而现有的一些周边也会在功能技术层面上有更好的表现。

## 方向盘

游戏方向盘的历史大概仅次于光枪，但也相差了10年左右，出现于PS时代。当时的街机厅里早已经出现了模拟驾驶的大型机台，但是和跳舞机一样，这样的大型装备不可能在家中实现，于是游戏周边厂商便将方向盘的部分单独制作出来，并成为了家用机的周边配置。

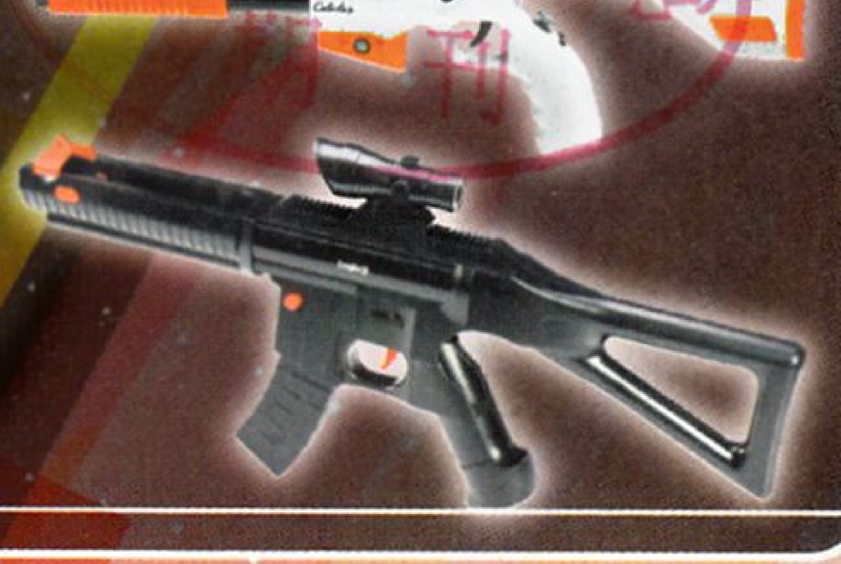
罗技公司生产的方向盘是目前最为流行的游戏周边产品，他们旗下的方向盘系列一直在不断翻新。从最初只能支持转向功能，到后来逐渐加入力回馈、脚踏板等等，使得游戏方向盘的仿真程度不断提高，到最新的G27更是与《GT赛车5》配合得天衣无缝，成为广大赛车游戏爱好者的首选。

游戏方向盘在诸多的周边设备中，算是体积比较大的，不但主要配置包括方向盘、档杆、脚踏板，有条件的玩家甚至还可以配备一套赛车座椅和金属框架。都配齐之后，绝对可以获得和街机一样的真实模拟感受。只不过花费也不一般，对于家庭的空间也有很高的要求，基本属于游戏中的奢华配置了。

## 光枪

光枪应该是最早出现的游戏周边，FC上就有不少支持光枪的游戏。虽然那时候的光枪游戏非常简单，但相信老玩家回想起当时第一次接触光枪的经历时一定会觉得非常激动，因为20多年前在家里就能模拟真实射击实在是一件不可想象的事情。不过光枪在现在的游戏中已经见不到了，其原因就是因为光枪的原理不适用与今天的电视和游戏。取而代之的是像Wii和PS3那种体感定位式的全新操作。下面就讲一下原因。

传统光线枪不会射出光线，只能接收光线。在接收到光线后，光线枪会把枪口对准点的信号传回给游戏机，对应的软件就会告诉主机枪口所瞄准的位置在哪里。如果你仔细观察的话，当按下扳机后，无论枪口是否对着屏幕，屏幕上总会有一道闪光，而这道由软件控制发出的白色帧就是光枪测位的关键。于是传统光枪不能用在现在的逐行电视上，因为逐行电视的成像原理和隔行电视完全不同，它是从屏幕图像第一条扫描线一直连续扫描到最后一条，而非先扫奇数条再扫描偶数条，于是就不能整体加入白色的帧，使得光枪无法定位。当然更不能应用在加了电视卡的显示器以及液晶显示设备上了。实际上现在SEGA和NAMCO都已研制出对应逐行设备的光枪系统，但由于造价昂贵，目前仅应用在部分街机上。

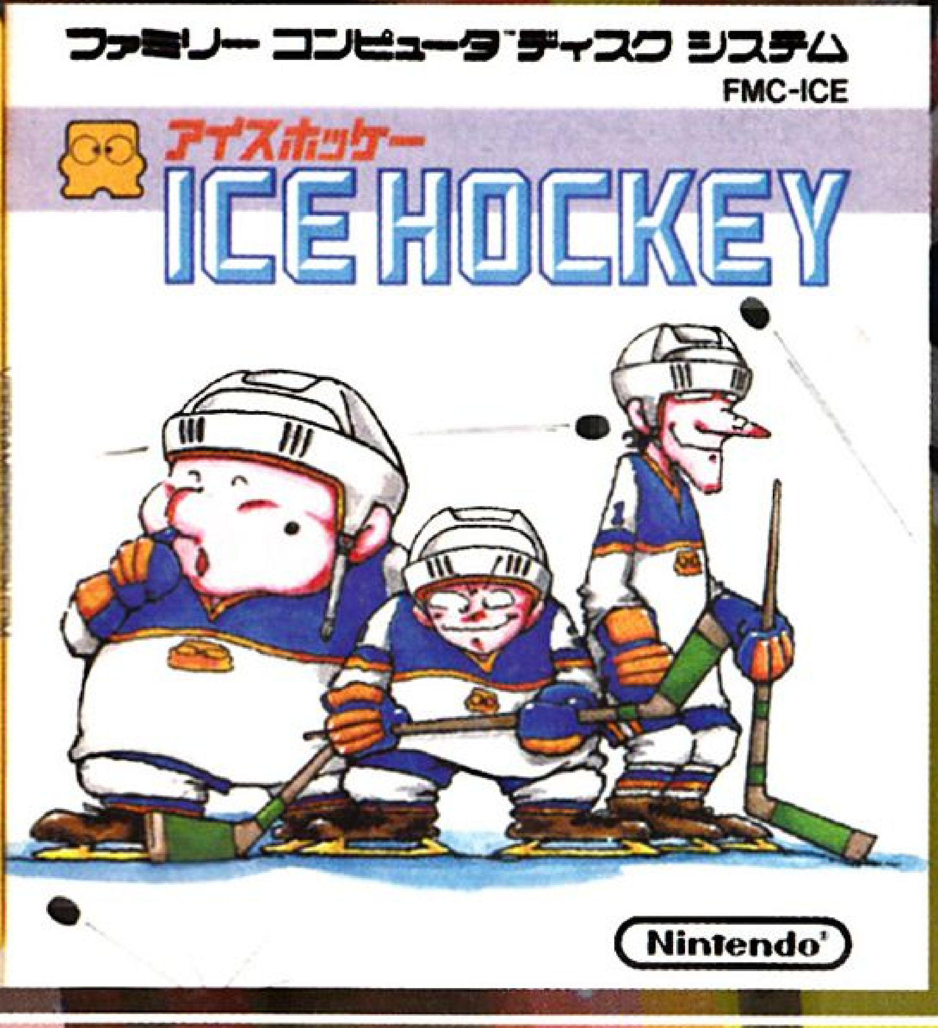


# 拷贝

游 戏 创 意 旅 程

一提到拷贝，我们怎么也无法避开盗版的话题，因为现在很多玩家都是从网上下载已经破解的游戏，然后可能光盘，或者直接拷贝到掌机中游戏。这些做法虽说也算是游戏的拷贝，但都是非法的，我们绝对不提倡。而这里所要说的拷贝，确实任天堂当初在FC上搞的一个短命创意，当然其实也不是任天堂鼓励大家盗版，而是说因为他们的一个错误设计，导致FC成为游戏史上第一个被玩家在家里就可以自己拷贝游戏的主机。

下面咱们先介绍一下这个倒霉的任天堂磁碟机系统，英文是Famicom Disk System(FDS)，它是任天堂当年由于ROM卡带成本高昂及容量有限而于1985年推出的。该系统是接驳在FC上面使用的，相当于FC的一个外设，用来读取专用的磁碟ROM。当时由于硬件限制，卡带容量太小，任天堂急于寻找一种新媒体，于是想到了磁碟。那时磁碟容量的确比卡带容量大，而且成本很低，游戏开发也很容易。这也就是为什么磁碟机上出现了一大批粗劣的游戏，还有一些非官方和H GAME出现的原因。但到1988年任天堂和KONAMI



开发研制了MMC芯片和VRC芯片，卡带容量小的问题就得以解决。磁碟本来应该是一个理想的媒体，但是任天堂在磁碟游戏的版权方面提出的霸王条款使得包括HUDSON、NAMCO在内的不少厂商无法接受而分道扬镳。具体就是因为任天堂想借磁碟机游戏开发的丰厚利润狠狠大赚一笔，要求所有加盟磁碟游戏开发的游戏厂商在磁碟机上开发的游戏，要分他一半的游戏版权。这就引起了众厂商强烈的不满和抗议。惹得HADSON、NAMCO和任天堂撕破脸皮。HADSON退出FC开发阵容后，更与NEC一起开发了PC-E来对付FC。加上卡带的成本后来不断降低，容量也超过了磁碟，最终磁碟机没有获得任天堂所希望的成功，仅仅坚持了两年便退出了市场。

上面说了很多关于磁碟机的故事，但拷贝好像没有提到。其实大家想想也知道，磁碟机采用的是标准2.5存磁盘，玩家在家里用电脑就可以复制拷贝，当时还有人专门传授复制的方法。于是，相对于之前盗版卡带制作工艺的复杂，FC的磁碟机自然成为了第一个可以让玩家自己复制游戏的主机。

# 网络

游 戏 创 意 旅 程

如今可以称作是网络时代，大家肯定不敢想象如果没有了网络，我们的生活该是什么样子。而现在的游戏机，无论是家用机还是掌机，都离不开网络这个要素。但如果追根溯源，那么DC就是有史以来第一部将联网功能作为标准配置的主机，因为它内置了一个56Kbps的调制解调器，从而第一个实现了家用机的网络联机对战。

1999年8月4日，世嘉与AT&T公司发表联合声明，宣布AT&T与其服务器AT&T's Worldnet将为Dreamcast提供ISP网络接入服务。该服务在DC发售当日即可开通，玩家通过它可以浏览网页，进入聊天室，收发e-mail，但是却不具备即时信息发送的功能。不过世嘉却承诺DC所支持的这套浏览器并非最终的版本，而是会每隔一季度升级一次，因此像即时信息发送这样的功能将会在未来更新的版本中加入进来。

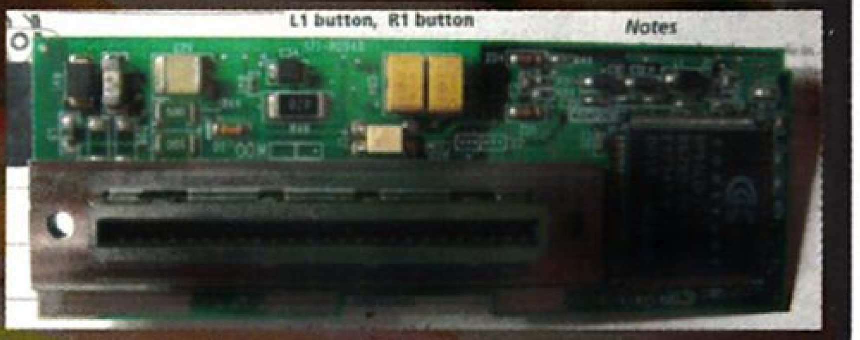
尽管AT&T的网络接入功能并不是必须的，但世嘉已着手准备加入对应键盘，只要是通过世嘉网上商店定购Dreamcast的Worldnet用户就能免费获得该键盘，而那些通过零售渠道获得Dreamcast的Worldnet用户，或是选择其它ISP服务商的消费者就只能单独另购该键盘。

不过这份联合声明并没有提及有关宽带——比如cable modem(宽带调制解调器)的接入方案，但Sega与AT&T表示它将是未来的一个主要议题。通过网络连接，玩家们起码能够上传高分，交换VMS文件，下载最新游戏增补程序了，比如《索尼克大冒险》中的圣诞树。再如该系列中的虚拟宠物养成，则可说是Dreamcast、网络、VMS三者之间联动的一个最佳例子。此外，各类游戏下载增值服务也在讨论中。他们宣称甚而久的将来，下载游戏demo对DC玩家来说也是可以想见得到的了。

不过在1999年9月9日先期发售的十几款游戏中，只有《索尼克大冒险》拥有网上下载功能。对此，首席运营官Bernie Stolar评论到："Sonic将不断地进化，不断地改变。"这暗示游戏将在未来很长一段时间都会有新要素的加入。

DC网络功能中最激动人心的就是网上对战，不幸的是，就算DC的多人网战功能开通，由于受到带宽瓶颈的限制而导致的高延迟因素，北美的玩家也无法与远在太平洋彼岸的亚太玩家或大西洋彼岸的欧洲玩家连线对战。

DC时期的网络还非常不完善，但世嘉的确为以后的主机提供了新的发展方向。于是在网络已经高度发达的今天，我们终于可以在家用机上畅游网络的海洋了。



# 兼容性

游　戏　创　意　旅　程

我们攒电脑时，最头疼、最困扰我们的问题就是各零件的兼容性问题，而这个兼容性在游戏机上也是存在的，不过不同于电脑，这里的兼容指的是该主机是否能够正常运行其他主机上的游戏，从而实现一机多玩。

1990年，TV家用机SFC超级任天堂发售时，使用GameBoy也只是能玩黑白游戏而已，但是SFC附加了一块GameBoy转接卡，使用这块转接卡的话，不仅可以在SFC上运行GameBoy游戏，而且还是彩色的。可以说，超任的出现，让制作人和玩家对游戏主机的兼容性有了一次全新的认识。

从1990年开始，任天堂的技术开发部门研制的每一款新主机都开始十分重视兼容性，GBC上可以运行GB游戏，NDS上可以运行GBA游戏，Wii可以完美运行NGC游戏，当然，在这个模拟器泛滥的今天，想使用一款高端配置的次世代游戏机来运行早期游戏软件已经非常简单。不过，任天堂在兼容性上做出的这中姿态也一直为玩家所津津乐道。

这里也要提一下在主机大战中失败的世嘉DC，因为不考虑兼容性，所以把精力完全放在使用昂贵的雅马哈DVDrom媒介上，而对手索尼的PS2则可以完全兼容PS游戏。不得不说，这也许也成为世嘉失败的一个小因素。

索尼公司在PS3主机兼容性上的作法也成为他们策略的一种体现。最初发售PS3新主机时，由于新主机上运行的游戏软件少得可怜，所以20G硬盘的PS3主机可以全面兼容PS2游戏。随着PS3平台发售的游戏越来越多，到了比较新的40G主机时只能部分兼容PS2游戏，到了后来就干脆取消了兼容性设计，想玩PS2游戏的话就去买PS2，PS3是用来玩PS3游戏的！两代主机共存的局面也从另一面证实了索尼游戏机的实力。

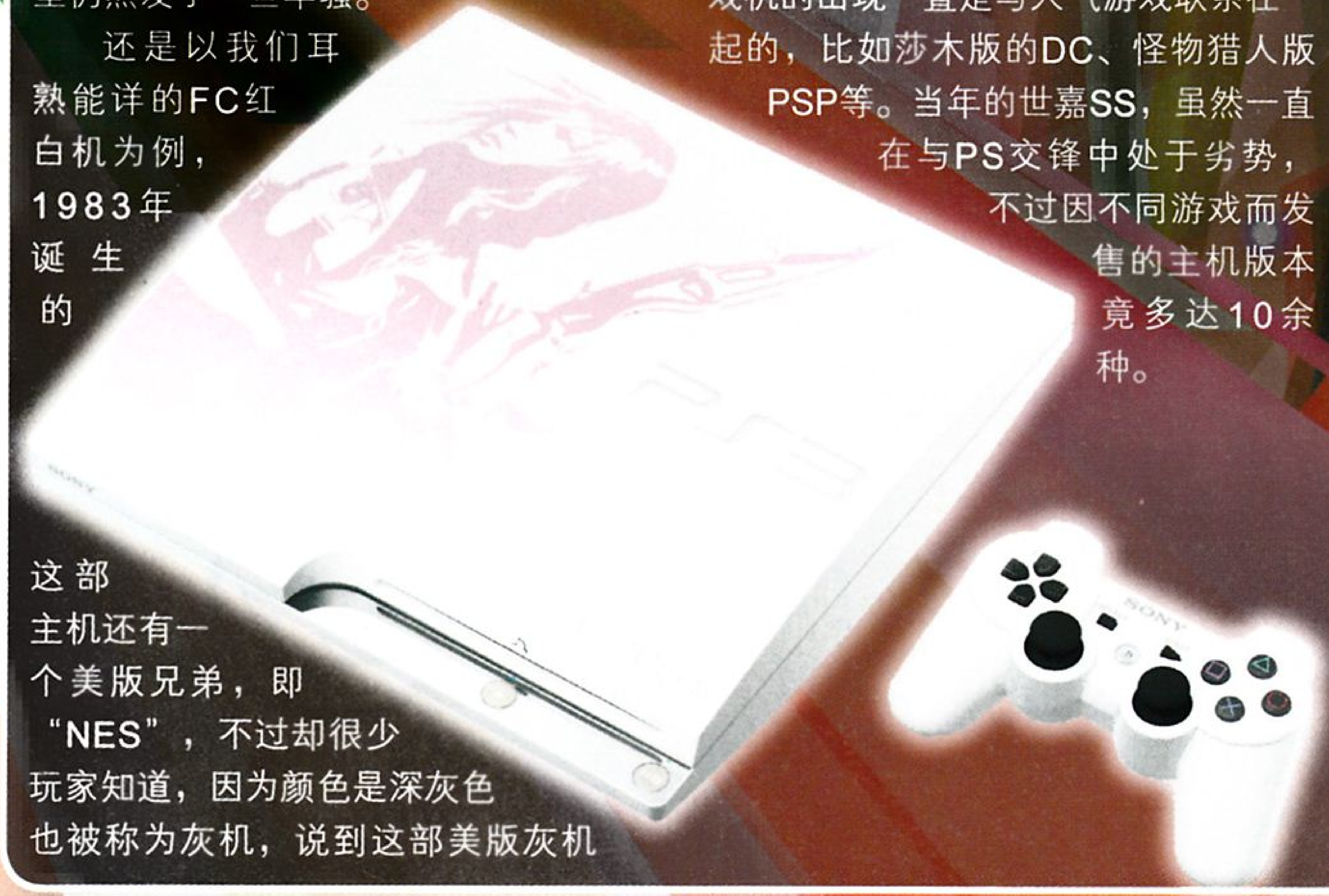
最后要说明一下的是，很多在新主机上玩老游戏，享受这种主机提供的向下兼容服务的，都是对上一代老主机深有感情的骨灰级玩家，一方面，游戏公司在新主机上设置向下兼容并不算费力，另一方面，玩家在新主机上玩到老游戏时，更多的却是对那个时代的怀念，可以说，兼容性的设计对游戏商家是一箭双雕的。

# 版　本

游　戏　创　意　旅　程

说起游戏机的版本，在我国最具声望的绝对不是8位FC多年失散的亲弟弟“小霸王”和Wii的孪生大哥哥Vii，最具中国特色的正版游戏机就是2008年由神游公司代理的NDSL中国龙了，当年这款“中国龙”毫无意外排在限定版夏亚赤红版和普通全黑版之后，名列当年大陆销售榜的第三位，并一路高歌猛进，多得当年掌机最佳外型设计大奖。不过有部分玩家对内条龙略显消瘦的外型仍然发了一些牢骚。

还是以我们耳熟能详的FC红白机为例，1983年诞生的这部主机还有一个美版兄弟，即“NES”，不过却很少玩家知道，因为颜色是深灰色也被称为灰机，说到这部美版灰机诞生的原因，还是因为如果以FC的名字在美国发售的话可能会遭遇滑铁卢，所以不仅换了名字而且还重新包装。



当然也有为了省钱而出现的游戏机版本，比如1988年世嘉公司发售的16位主机MD，在不久以后推出了更瘦小的廉价版MD。

除了以在不同国家发售产生的不同国家版本之外，还有一种为玩家所关注的版本——游戏限定版主机。限定版游戏机的出现一直是与人气游戏联系在一起的，比如莎木版的DC、怪物猎人版PSP等。当年的世嘉SS，虽然一直在与PS交锋中处于劣势，不过因不同游戏而发售的主机版本竟多达10余种。

另外，非常值得一提的是NDSL的日版、美版、欧版。日版NDSL是正方形包装，而美版则是长方形设计，美版NDSL的包装要比日版大上许多，欧版NDSL的包装是目前发售的三个NDSL版本中最大的。欧版NDSL的包装设计得不合理，要想把NDSL取出来，非得把整个纸盒全部抽出来不可，不像日版和美版那么简单。这三种版本的NDSL却都是从任天堂中国生产线生产的，所以背后都印有“Made in china”。

随着时间的车轮越滚越快，游戏主机的版本数量也越来越多，甚至到了令人眼花缭乱的程度。最直白的就是用颜色来作卖点，到了PSP3000时，在颜色前加一个诱人的名字就成为一种行之有效的销售方法，颜色版本也随之泛滥，如：神秘银、钢琴黑珍珠白、跃动蓝闪耀红、耀目黄青翠绿、丁香紫、松石青、桃红色……

现而今，2011年2月刚刚发售的3DS不仅有黑、蓝色两种版本，而且在3月还会发售价格更为便宜的美版，值得期待。不管版本如何，质量才是硬道理，相信这也是玩家所更关心的。

# 麦克风

## 游 戏 创 意 旅 程

在游戏主机进化过程中，麦克风的加入，犹如为游戏机增加了一只耳朵。麦克风的出现就是为了更好地提取声音，第一次利用麦克风的家电则是电话。上个世纪70年代的初代TV游戏人，拥有着丰富的想象力，就像现在的体感设备一样，他们希望能够人体的全部感官都能参与到游戏中，从中得到更多的乐趣，不过，包括掌机在内的大部分应用于游戏机上的麦克风系统，为了减少成本都采用了内置的设计。

游戏主机上搭载麦克风这一要素有着悠久的历史，正如前面说到的，在TV游戏机市场刚刚出现时，随着众多

↑ndsl的麦克风在中轴上

↑老款NDS的右下角是麦克风

游戏人的创意，麦克风这一理念就被加入到游戏机的设计中，有史可查的最初应用于游戏主机的是随着“横井军平”十字键一起出现在FC红白机手柄上的内置麦克风（1983年），而且只在副手柄上安装。因为包括按键外型、内置功能在内的很多创意点都存在争议，而且非常激烈，比如最原始的方块形手柄按键方案就在随后的争论中被圆形按键所淘汰，所以，包括游戏制作人在内的很多业内人士都对“内置麦克风”这种全新游戏理念心存疑问，事后也证明，这第一次尝试不是很成功，FC上被人记住的使用了麦克风功能的游戏只有《机器猫》（又译作多啦A梦），而且大多数时候，这个功能都不被人所提及，变成一种隐藏要素。

说起来，用手操纵+视觉冲击的游戏理念一直是游戏界的主流，而喊声的加入（麦克风）则被证明相当鸡肋，甚至还会给游戏玩家和周围的人造成不必要的困扰，所以，家用机方面多是针对游戏设计独立的麦克风外设，比如音乐游戏《吉它英雄》等。但是掌机方面却大为不同，本来就是鼓掌之间的主机，多一种功能就意味着对玩家多一分吸引力，尤其是掌机方面有了竞争以后。拿任天堂和索尼这对老冤家来说，初代NDS厚机的右下角、后继机NDSL和DSi的中轴都安装了内置麦克风，虽然索尼的PSP1000型和2000型掌机都没有内置麦克风，不过PSP3000型和PSP go都内置了麦克风。不过麦克风

↑NDSi的麦克风也在中轴上

↑2006年，随斋藤由多加所制作的另类战国动作游戏《大玉》一起发售的专用麦克风

↑FC红白机的副手柄上有麦克功能

内置的设计，使声音摄取的灵敏度大大降低，这也是为什么大多数玩家只是深吹一口气，而不是对着麦克风说话的原因了。

随着麦克风这一隐藏属性渐渐被玩家和游戏人所认可，新一代体感设备更是摒弃了这一食之无味的参数。可称得上是初代体感设备的Wii双节棍就没有安置麦克风，任天堂著名制作人宫本茂说的非常直白，“内置麦克风会让成本提高，如果有需要摄取声音的游戏，将会推出专门麦克风外设。”

# 系统

## 游 戏 创 意 旅 程

一提起系统，玩家脑瓜中犹如闪电般惊现的肯定就是问斗司XP了，其实游戏机中也是有系统的，曾经横空出世的PS2主机就一度被盛传用来替代电脑用于军用，可见其性能之高系统之优。但是早期的游戏机系统非常简单，为什么这么说呢，就拿大家耳熟能详的任天堂红白机FC来说，它的内存和显存只有2K，声音处理器还是删减版集成的，所以当我们不插卡的时候直接开机，会是黑屏或者蓝屏的状态，但是在上个世纪8、90年代兼容机泛滥却很少能买到红白机的中国大陆，虽然也没有待机画面但是却有了待机声音，“小XX，其乐无穷啊！”。随着科学的发展，直到世嘉公司的主机DC（DreamCast）1998年面世时，Windows CE 2.0系统才正式出现，系统也正式被写入游戏机的历史。Windows CE 2.0开发于1998年，微软创造这个系统，就是为了让小型电脑拥有更强大的功能，除了应用于DC，这个系统还应用在很多掌上电脑中。

虽然直到第六代家用机才真正有了自己的系统和操作界面，不过，开花结果还是第七代，也就是Xbox360和PS3主机这一代，PS3的用户界面采用了类似PSP的交叉媒体条，横向列出了几个主功能菜单，竖向拓展其具体功能。菜单采用了蓝色的背景，背景上有非常具艺术性的白色波动条。媒体条第一个图标则是用户档案区，用户可以像使用Windows一样创建自己的个人档案；第二个部分是系统设定，有很多定制功能，例如视频和音频。网络更新子板块更是与PSP一样，PS3也可以通过系统更新具备新的功能。

Xbox360的系统界面则充分利用借鉴了Windows的成功之处，并且成功进行了新界面的进化，完成了新老界面的替换。

掌机方面的系统，在大陆却与烧录卡和破解这两个敏感词缠绕在一起，不管对于玩家还是游戏制作人来说，系统都成为一个令双方头疼的问题……

Powered by Microsoft® Windows® CE

# 摄像头

## 游 戏 创 意 旅 程

摄像头这种视频设备最初在游戏机上出现，还是上个世纪90年代左右，当时，任天堂的Gameboy掌机在1989年发售后引起热销，针对掌机研发的一系列外设于是如雨后春笋般出现。于是，株式会社ゲームフリーク研制发售了一款名为GB Camera的外设，其实就是一个装在GB上的摄像头，配合一款和GB大小相当的微型打印机一起使用，可以进行简单的拍摄，虽然效果不是很好，只能拍摄出相当于大头贴的照片，不过在当时仍然引起了轰动，因为当时的这种被称为电子眼的设备还只是被应用于安全防范，首次用于娱乐，并被大众所接受，这款摄像头引起的轰动也被当时的一些商家看在眼里，于是1995年日本研发了大头贴机器，当然也是托了这款GB Camera的福。

除了用于传统的拍照，还有一款配合GB Camera的赛跑游戏。使用GB Camera拍照后，游戏中的人物脸谱就变成玩家拍摄的真实脸型，在跨越栏杆时，游戏中的照片脸会改变表情，十分搞笑，不过这款游戏非常简单，只能算是一款赠品类小游戏。

因为任天堂十分重视掌机的兼容性，所以有的玩家使用GB上的Camera摄像头DIY出了GBA版的Camera，虽然没有国产主机，但是在热情玩家的推动下和技术支持下，国产掌机的周边质量和数量都上升到一个新台阶。

内置摄像头与内置麦克风的成本不可同日而语，但是它们都属本体以外的附加娱乐，所以在NDS与PSP上演掌机大战的2004年，双方都取消了内置摄像头的设定，这也是受了当时经济不景气的影响。2004年，在中美经济增长缓慢的影响下，日本前三个季度的经济增长分别是6.3%、1.1%、0.3%，从这个数字上，有不少学者判断，日本经济将会在2004年再次走入低谷，所以虽然任天堂与索尼还是大胆推出了NDS和PSP，不过还是出于成本的考虑，尽可能删减了多余的功能，任天堂的NDS没有选择内置摄像头而是选择了比较廉价的内置麦克风，PSP-1000干脆连内置麦克风也没有设置。

有趣的是，内置摄像头这个掌机上的小设计却从侧面多少体现了日本经济大环境的状况，同样是掌机争夺战，2011年初发售的3DS有两个外置摄像头和一个内置摄像头，虽未发售但已宣布规格的NGP上也有一个摄像头。相比2004年，2011年的经济大为好转，根据日本经济学会出版的《2010日本经济白皮书》，日本经济衰退周期将结束，2011年可能实现经济复苏。在经济大环境好转的前提下，任天堂与索尼都在各自的新掌机中加上了内置摄像头这个功能，而且3DS还一下子加入了3个。

不过任天堂之后专门为了让旗下的NDS具有摄像头功能，特别研发了一款掌机，就是2008年11月发售的NDSi，曾经有玩家认为“i”就是“eye”——眼睛的意思，根据对任天堂本社的采访，i就代表我，也就是我的主机的意思，同时也代表主机外形上摄像头犹如眼睛一般的设定。虽然事实并非玩家猜测的那样，不过摄像头主机到底是给人留下了深刻的印象。主机外侧不仅加入了外置摄像头，内侧的中轴处也安装了内置摄像头。外置、内置摄像头都是30万像素，在主机菜单中选择“DSi照相机”，可以将任意两个人的脸部照片合成，从而计算两个人的相似度；还可以随意涂抹照片并且变换表情，预备了很多有趣的机能。若将拍摄照片保存在SD存储卡上，还可以在手机以及PC上浏览。此外很值得一提的是，两台DSi之间还可以通过无线通信机能进行交换。利用DSi摄像头拍照功能作为交流工具，这也在掌机历史上写下了一笔。

关于摄像头的像素，虽然市场有宣传800万甚至更高，但其实都是软件模拟的，真实像素也只有几十万像素而已，不过PS2的专用摄像头EYETOY虽然标明30万像素，却是货真价实的硬件数值，之前发售的所有摄像头都不可与之同日而语。但是，PS2主机上利用到摄像头功能的EYETOY游戏的娱乐性不是很高，虽然也有不少知名作品，如《捉猴》、《SEGA全明星》、《舞蹈天国》，不过不少玩家仍然对此嗤之以鼻。

虽然之前EYETOY的PS2专用摄像头效果已经够好，不过之后在PS3专用摄像头PlayStation Eye的设计上再次进化，新一代的PlayStation Eye摄像头具有了全新的麦克风机能，玩家无需戴上耳麦就可以进行交谈。PlayStation Eye的麦克风机能可以将风声、交通噪音、风扇等其他杂音进行过滤，就连PS3游戏中的声音也能通过特殊的处理清除。虽然看上去是摄像头不过却将麦克风的功能合二为一。两个在主机设定上都没有起到强烈效果的功能要素，碰在一起也许能迸发出火花也不一定。

↑PS2专用摄像头

↓前置摄像头的NGP

↑安装上摄像头的GBA

←集摄像头和麦克风功能于一体的PS3专用外设PSEye.

# 无线技术

## 游 戏 创 意 旅 程

提到无线这玩意儿估计大家最先都会想到各大主机的无线手柄之类的东西，但是在我印象当中最早的家用机无线应用却是MADE IN CHINA。

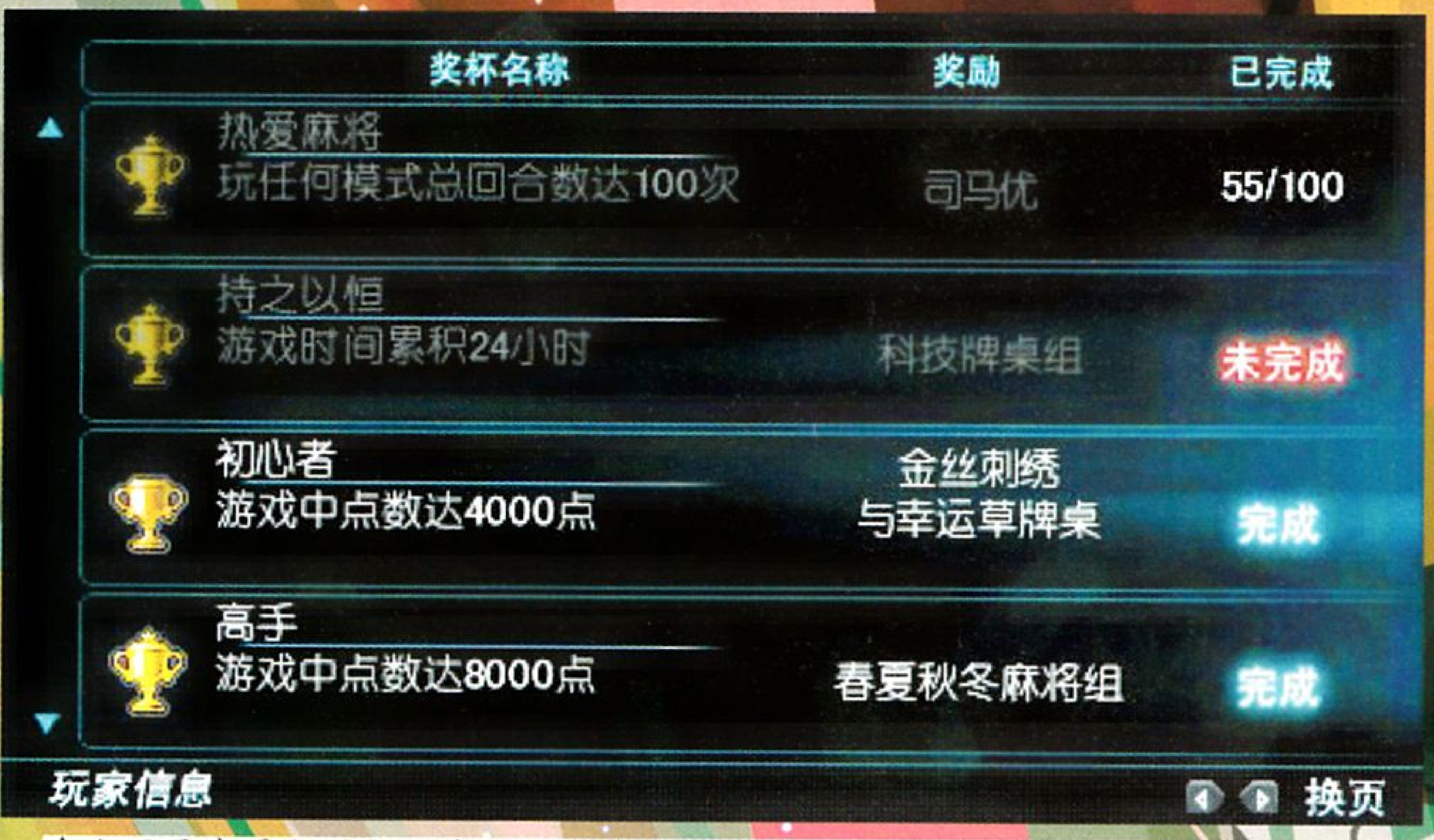
那还要追溯到FC时代，可以说那时候国产山寨主机风光无限好，其中有一些主机取消了机器和电视机之间的那根视频输出线，取而代之的是两根说长不长说断不断的天线，一个接在山寨FC上，另外一个插在电视机有线电视接口，这样两根天线之间就可以传输视频信号，在那个时代这创意绝对新奇，而且就算你那时候没有自己的FC，如果周围邻居家的小孩在玩游戏，你家也能收到信号，我儿时就有这么一位好邻居……记得我小时候没事情做就喜欢看看隔壁有没有玩游戏，有的话我就像看动画片一样坐在自己家电视前面一动不动的看着，我还清楚的记得想要收到他玩游戏的信号必须调到四川台，他总喜欢玩《魂斗罗》（也许他只有这一个游戏），虽然在那时候我还没有玩过这游戏，但是那家伙的水平实在是有够烂的，看的我都为他着急，也因为这样，妈妈看出我很喜欢游戏，所以没过多久我就得到了第一台属于自己的游戏机，虽然依旧是个山寨的牌子……

现在的无线技术主要运用在主机和控制器之间，想之前那种无线的视频接收变得根本不现实，因为视频的输出早已经变成了AV到HDMI等一系列的线材，现如今游戏画面甚至达到了1080P的水准，试问如此情形下怎么用一根小天线搞定呢？

说到无线手柄其实几乎每个主机上都有，一个手柄接收器加一个无线手柄，技术并不是很难，我在网上见过无线的SFC手柄、MD手柄、PS手柄等等，而我自己买的第一个无线手柄是罗技为PS2主机生产的，那也是我第一次感受到无线控制器带来的便利，现在主机升级到了PS3/X360/WII时代，三大主机都采用了无线控制器，这使得更多的玩家体验到了无线技术的好处，当然无线控制器有一点缺陷就是需要更换电池或者充电，不过这并没有太大的影响，在将来无线技术还会有怎样的进化呢？让我们发挥自己的想象力憧憬一下吧！最后说个题外话，宇多田还有一个癖好就是收集不同颜色的手柄，当然只限于官方版本，山寨的东西就算了，现在家里很多根本没怎么用过的新手柄。最近我又盯上了PS3新推出的这款丛林绿，还有之前的那款粉颜色的……

↓这个手柄就是我说到的罗技为PS2推出的一款无线手柄。

↑这个就不用多说了，PS3的无线六轴手柄，新推出的几种配色宇多田都好喜欢啊！




↑上面是我最新奖杯信息以及小沛最近玩的一款有类似奖杯设定的PSP游戏。

# 奖杯&成就系统

## 游 戏 创 意 旅 程

上期我的专栏里面就是在说奖杯，不过和这个角度不太相同，从微软为X360游戏植入成就系统之后，SONY也模仿成就系统在游戏中专门设计了奖杯这一概念，不论是成就还是奖杯都是为了玩家更深入的游戏，这样有助于玩家更好的理解体会一款游戏。

次时代三大主机除了WII之外都引进了这种类似任务奖励的模式，在游戏中达成特定的要求之后就会取得对应的奖杯或者成就，然后可以连接网络把自己的成绩同步到官方的服务器中，系统会计算出您的总成绩以及等级，但是就目前来看不管是微软的成就系统还是SONY的奖杯设定都没有什么实质性的作用，除了在朋友之间比较一下，炫耀一下之外根本没有任何其它用途，不知道两家厂商有没有仔细思考过应该如何利用这个系统设定，如果成就和奖杯可以为玩家带来一些奖励，比如说等级到达多少多少可以优惠在线购买游戏之类的，那我想会有更多人重视这个系统，而不是像现在这样的鸡肋。

除了这两大家用机之外，近期PSP游戏也或多或少的加入了类似奖杯的设定，但是还不是真正意义上的奖杯，只是游戏中的一个收集要素，不可以同步更新到玩家的PSN上，但是我们可以从这点看出SONY有意把奖杯推广到旗下所有游戏平台，要知道可以连接PSN的不仅仅有PS3，我们甚至可以大胆的憧憬一下，也许不久的将来SONY其它平台也会推出奖杯系统，因为在很久之前SONY官方就曾经说过要把PSN做成一个自家所有娱乐终端共有的平台，由此可以看出将来奖杯系统会日趋成熟，当然微软的成就系统也会如此，毕竟两家的老总又不是傻子，不可能设置出这个东西之后只是一个摆设（虽然到目前已经当摆设当了很久……）。

相比微软和SONY，任天堂在这方面比较淡定，虽然WII上也有个《生化危机暗黑编年史》里面有类似的设定，但是却没有大规模的设计执行，估计在WII上我们很难看到类似的设定出现了，但是刚刚发售的3DS加入了网络要素之后相信类似的东西也会慢慢出现在玩家面前，至于老任下一代家用机上出现类似设定的可能性就更大了，总之在游戏中有如此的设定绝对可以帮助玩家更好的投入到游戏中去，所以各位读者可不要觉得什么奖杯控、成就犯都是些奇怪的人哦！我们仅仅是为了把每一款游戏趋于完美化，我想称呼我们为完美主义者更合适一些吧。

# 3D

## 游 戏 创 意 旅 程

首先请允许我借用一下网络对3D的解释，因为很多人都知道3D是立体，但是究竟解释如何没几个人能知道，以下文字Ctrl+C自万能的网络：

3D是英文“Three Dimensions”的简称，中文是指三维、三个维度、三个坐标，即有长、有宽、有高，换句话说，就是立体的，是相对于只有长和宽的2D平面而言。我们本来就生活在三维的立体空间中，我们的眼睛和身体感知到的这个世界都是三维立体的，并且具有丰富的色彩、光泽、表面、材质等等外观质感，以及巧妙而错综复杂的内部结构和时空动态的运动关系，我们对这世界的任何发现和创造的原始冲动都是3D的。

网络上的对3D的解释还有很多，我就不多说什么了，说多了难免有凑字数的嫌疑，针对家用机游戏来说，3D有两个含义，一个是游戏中场景以及人物建模从2D平面升级为了有棱有角的3D，另一个则是近几年开始红火的3D技术，除了需要特定的3D显示器之外，还需要一个类似红蓝眼镜这样的辅助物品，当然这里所说的不包括任天堂刚刚推出的利用裸眼3D技术的新掌机3DS。首先我们来说说游戏从2D升华为3D产生的影响。

大家都知道最早的游戏都是平面的2D技术，而对于国内玩家最早接触的3D主机应该要算SS和PS了，尤其是后者，真正意义上的把游戏从2D的平面世界带进了全新的一个领域，虽然那时候的游戏画面在现如今看来惨不忍睹，但是在那时候这就是世界顶尖游戏的样子，我们看到的不再是如同一张纸片一样的游戏，我们看到的是一个和周围世界没有什么区别的、立体的、全新的世界，而且从中产生了无数经典的游戏作品，试想如果没有3D建模技术，那么我们现在根本不可以玩到如此出色的《生化危机》、如此感动的《合金装备》、如此华丽的《最终幻想》、如此刺激的《三国无双》、如此真实的《实况足球》……

3D建模技术一直在不断的进化着，随着越来越强大的制作引擎，游戏公司把越来越接近于真实的游戏送到了我们玩家面前，从PS时期模糊不清的脸到现如今细致到发丝的人物，从当年像一个锤子的手变成现在经络分明的手，我们的游戏在一步步的区域理想中的完美，而在这人物场景越来越逼真的现在，我们又开始了新的旅程，那就是之前踢到的视觉3D技术。

↑3D照片如果没有眼镜的支持就是这个样子，这可不是我们印刷的问题啊！

↑想要体验3D的震撼感受就不能少了这3D的眼镜，当然任天堂的裸眼3D技术就用不着这个玩意了。

↑今后的主流游戏几乎可以肯定都会在封面上出现这个3D的标志。

↓3DS外面这两个摄像头支持玩家拍摄3D图片，看上去就像两个小眼睛。

随着这几年3D电视的逐步普及，游戏公司也开始针对自己的游戏进行视觉3D化，很多游戏包装上都清楚的标注着3D技术，尤其是超大作，但是有一点需要注意的是，玩家如果想体验这游戏的3D效果，那么你必须有一台支持3D的电视机外加一个3D眼镜才可以，而现在3D电视在我国还处于普及的最初阶段，对于我们普通玩家来说这东西价格算是很贵了，当然如果你是有钱人请无视我这句话……相比支持视觉3D的游戏，我们接触的更多的应该还是3D电影，比如之前火的一塌糊涂的《阿凡达》，这片子是真正意义上的3D电影，如果你去电影院感受过这片子带给观众的震撼的话，你肯定会深深爱上这3D技术，不过可惜之后又有很多所谓的3D电影仅仅是对画面进行了分层处理，这就是我们常说的伪3D技术，如果谁不幸看到了这种片子从而对3D不屑一顾的话，那可真的是太可惜了。随着3D技术的日趋成熟，我想在不久的将来，当3D技术真正在国内普及开的时候，我们的生活就会因此变得更加的美妙无比。

上面扯了这么多，最后压轴的还得是今年目前为止的业界NO.1明星——3DS，本次任天堂在掌机上再次进行了革命性的飞跃，裸眼3D技术这个之前闻所未闻的东西直接来到了我们家用机玩家的眼前，我们不得不感慨一下老任无限的创意。在这里我需要强调一下，因为裸眼3D技术的原因，所以游戏的实际效果必须要玩家亲自观看后才可以评论，如果你仅仅是看到网上的宣传影像就说这机器不怎么样，那就大错特错了（我不断的听到一些根本没有摸过3DS的人说这不好那不好，实在是郁闷）。而实际上这东西的效果真的超乎我的想象，游戏画面的纵深感真的太强了，玩游戏的时候就感觉被吸进去一样，而且就算没有游戏，主机中自带的几个小游戏也足够玩一会的，十分有趣！

本身我们的世界就是3D的，只不过接触的信息更多的趋向于平面，不论是书籍，网络，电视等等，但是随着人们生活水平不断的提高，各种各样新奇的体验应运而生，之后的世界究竟会变成怎样我们谁也不清楚，但是那必定将会充满着新奇与刺激，就让我们在慢慢熟悉全新的3D技术的同时期待着下一个有关游戏创新的感动吧。

# 触屏

## 游戏创意旅程

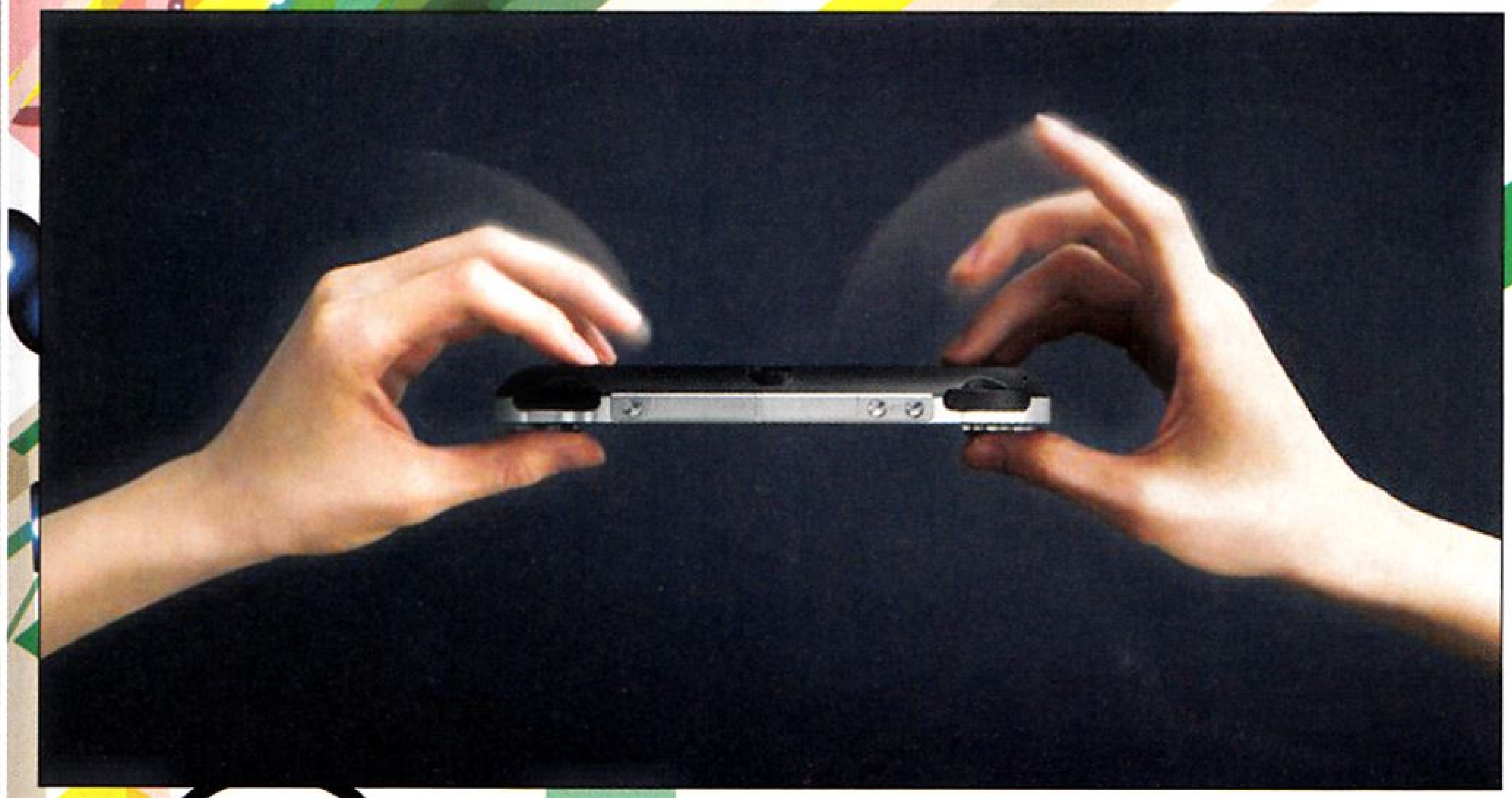
触摸，或称为触控，也就是触摸控制的简称。而在游戏界，这个词更多的是指借由触摸屏幕对游戏的控制（在NGP出现之前）。最具代表性的应该算是任天堂DS系掌机。

触控屏（Touch panel）又称为触控面板，广义上是指可接收触头等输入讯号的感应式液晶显示装置。当接触了屏幕上的图形按钮时，屏幕上的触觉反馈系统可根据预先编程的程式驱动各种连结装置，可用以取代机械式的按钮面板。在游戏中自然就是通过触摸游戏画面直感地控制、操纵角色的移动等。或是如广义触屏的含义一样，在屏幕上显示按钮以弥补按键的不足，提供一种特殊的操作感。除此之外，还能模仿PC=家用个人电脑以及家用机的外置鼠标插件，实现更加精细的操作。

触摸屏起源于20世纪70年代，早期多被装于工控计算机、POS机终端等工业或商用设备之中。21世纪之后被各种手机所广泛采用，当时最显著的功能是其手写输入。2004年，首台配备触摸屏的掌上游戏机NDS问世。除赋予了玩家更加直接、便捷的操作体验之外，增加了人机直接互动的亲切感，并使用其创意的操纵方式推出了各种新颖的游戏。引发掌机玩家的热烈追捧，同时也开启了触摸屏向主流操控界面迈进的新时代。而2007年iPhone手机的推出，更成为触控手机行业发展的一个里程碑。此后更多的智能手机，便携掌上游戏机开始采用触屏输入方式。

特别值得一提的是最新公布的SONY公司第二代掌机——NGP= Next Generation Portable（暂定名）。在正面屏幕支持触控的同时，其背后加入了业界首创的触控板。可以感受压力的同时，与前面屏幕配合以实现两根手指"捏"、"抓"、"夹"的新颖动作。虽然目前该掌机的情报尚未完全呈现在我们面前，一切都要等到实机发售才能知晓。让我们期待各个游戏公司能用这一新颖的设计为我们带来怎样新鲜创意的游戏吧。

↑NDS利用触摸屏模拟太鼓的操作，不过这样用力过猛很容易造成屏幕损坏。



↑新掌机NGP的背后触摸板为未来的触摸游戏提供了一种新的可能性。

↑初代的掌机GAME&WATCH的双屏版本，为NDS系列机体开创了造型的最初模版。不过当时的双屏完全是为了增大现实范围，而如今的双屏已经演化到了最新世代的3DS。

# 双屏

## 游戏创意旅程

说起双屏，更多的人第一时间想到的想必就是任天堂出品的NDS了吧。其实自从业界第一款掌机GAME&WATCH就采用了双屏概念（GAME&WATCH MULTI SCREEN1982~1989），而且双屏版本的G&W是该掌机卖出最多的版本。不过由于当时的技术原因，并不具有现今DS带给人们的震撼吧。随着GameBoy的问世，G&W也渐渐退出了历史的舞台。从某种意义上讲任天堂DS的双屏设计也是一种对G&W的致敬吧。

接下来让我们再谈NDS，正如其名Nintendo Duel Screen，作为继GBA之后的新一代掌机采用与GAME&WATCH MULTI SCREEN极为类似的设计，上下双屏的设计大幅扩大了游戏画面纵长的显示范围，更大的目的是为下屏加入了触摸功能。而在此之后，任天堂又继续推出了轻量化、追加4等级背光调整的NDS Lite。之后的后继机型NDSi更将液晶屏的尺寸由3英寸增加到3.25英寸，并追加SD插槽和两个摄像头，去除了GBA卡槽，此外性能上也实现了各种细微的进化。之后追加的LL版，更是将双屏又增大了一号。进入3DS时代之后，上下分屏更在上屏追加的裸眼3D视觉功能。通过分屏使上下屏分别具有不同的功能，从这种意义上讲3DS可以说是DS系列的正统后继机种。

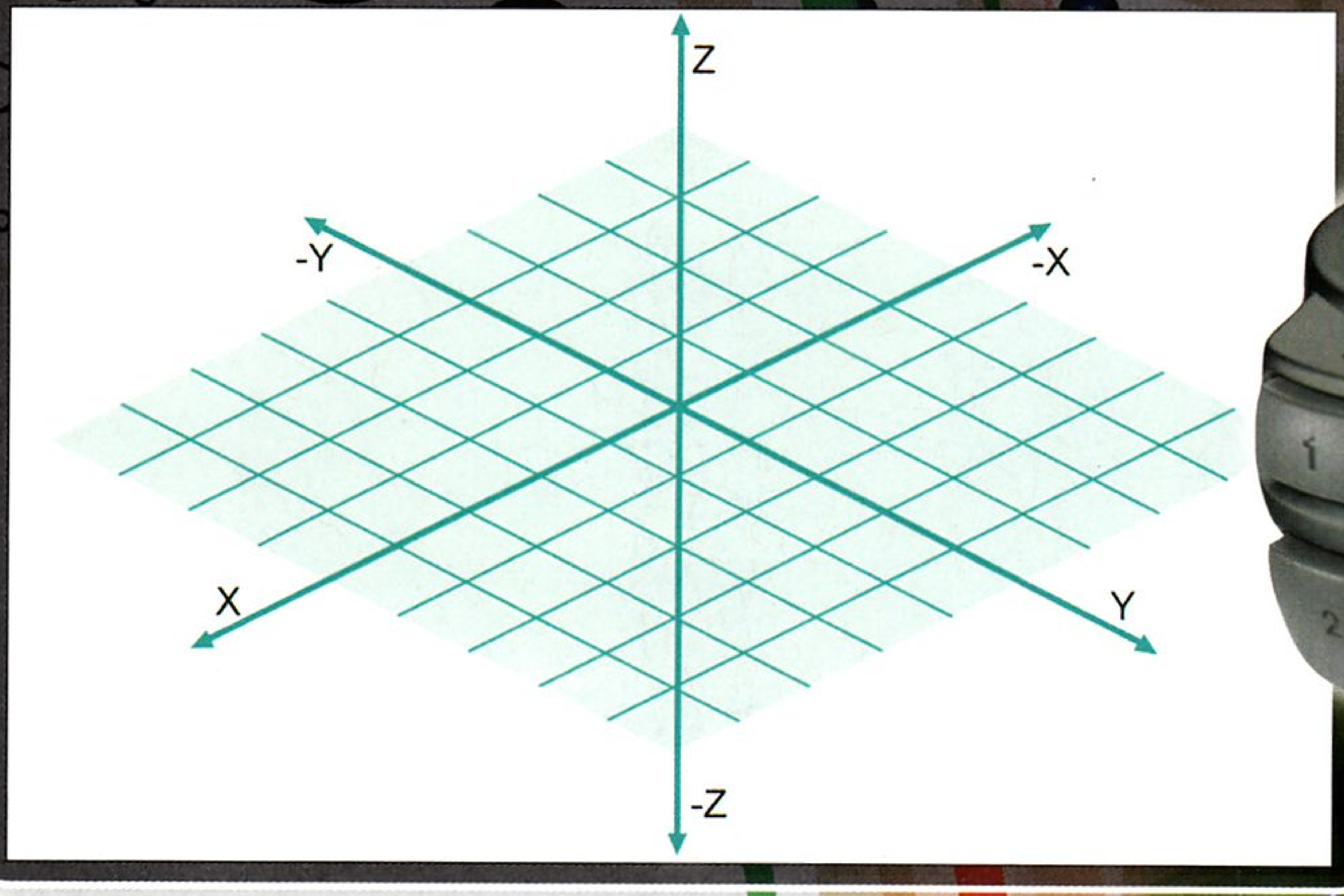
# 六轴

## 游戏创意旅程

所谓的“六轴”，也就是指PS3手柄的六轴感应系统，也是其最初发售手柄的英文名称SIXAXIS的直译（比较神奇的是SIXAXIS字母顺序反过来依然是SIXAXIS）。而正如这“六轴手柄”如其名提供的六轴感应功能，可感应左右倾斜、前后倾斜、左右摇摆等3种动作输入，以及上下左右前后的3种加速度，让玩家可以透过倾斜、转动与移动控制器的方式来操作游戏。由于手柄采用蓝牙无线连接，玩家可以更自由的通过体感来操纵游戏。比较常见的利用六轴技术的游戏有飞行模拟类、赛车模拟类等游戏。

除去PS3六轴手柄之外，目前公布的新一代SONY掌机NGP中也预定搭载六轴感应系统。

当然，如果不仅限于六轴的话，带有动作感应器的控制器也不只索尼一家。像是Wii的双截棍，新发售的3DS等也都包含倾斜、加速度的感应器。曾经的DS、甚至GBA也可以通过追加外设来实现特定游戏中类似的效果的。



↑最初公布的PS3六轴手柄是如图中呈回旋标型的，后改成现在的样子。

↑初期的PS3手柄由于知识产权及成本的原因，六轴和震动没有同时加入，遭到广大用户诟病。

# 多媒体

## 游戏创意旅程

自从1997年11月13日发售的PlayStation型号SCPH-7000搭载了播放CD的功能，游戏机似乎就再也不是仅仅只能游戏的存在了。同年发售的SCPH-5903更具有直接播放Video CD的功能。

此后发售的PS2身为游戏机的同时其作为DVD播放器的功能，对当时DVD的普及也起到了不小的作用。当时PS2的价格39,800日元与同时期的DVD价格相比甚至还要便宜。因此也为当时DVD播放机的低价化起到了导火索的作用。到2000年代后半，随着DVD播放设备的普及，单体DVD播放器的价格甚至跌到了4,000日元左右（国内的话，山寨都在百元上下）。而后继机种的PS3相对应的将播放器进化到了蓝光，但是由于蓝光造价和普及的问题国内似乎还没有得到广泛的应用。

之后到了掌机时代，PSP以其移动多媒体性能为卖点进行开发，借助其大容量记忆棒以及UMD等存储介质，实现了游戏机向着多媒体播放器的质的转变。采用XMB系统对记忆棒中的内容进行管理，通过USB将特定文件放入指定的文件夹路径后便可以通过PSP播放。可以播放包括图片、音乐、视频以及UMD Video等等。加上其本身PSP游戏机的功能，名副其实地可以称得上是新一代的掌上移动多媒体终端了。之后发售的PS3以及带有PS2游戏机能的DVD播放器PSX也都采用了同样的多媒体系统（严格地讲XMB系统是PSX最先导入的，但是作为DVD播放器机能为主的它，在这里姑且不细表了）。

与此同时，明显NDS在这一方面有所欠缺，进化到NDSi之后虽然追加了SD卡槽，增加了摄像和照片浏览功能，以及借助DSi ware软件播放SD卡中的AAC格式音乐，但是远远不能满足用户对于多媒体的需要。尽管如此，借助非官方烧录卡与自制软件的帮助下，NDS系机体同样也可以实现了音频、图片，以及固定格式视频的播放。从这一点可以看出，随着时代的演进，玩家对于游戏机多媒体的需求是多么的迫切。任氏的主机Wii也同样，只支持通过软件的照片浏览，而通过破解后的自制软件，最终实现了SD卡中的影音视频播放。

# 联机

## 游戏创意旅程

古语有云，独乐乐不如众乐乐。当你还在默默的单机死扛，一个人努力的时候，杀了半天，结果最后才出了一些无足轻重的装备，或者被BOSS虐的七荤八素。再看看身边的朋友，别人早就已经爆了神装，早就达成了全S评价的通关。羡慕的时候，给你一条由衷的建议——那么请你尽快联机把。联机可以增加效率，联机可以增加游戏乐趣，联机可以让你一口气上五楼……这么多好处，数都数不过来了。

当独霸天下的神机FC与大家见面时，我们可以见到当时的标配是带有两个手柄1P和2P，有很多经典游戏都是可供两名玩家同时游玩的，《魂斗罗》、《双截龙》、《超级马里奥》等诸多经典游戏都承载了我们与伙伴之间的无限乐趣。其实我们可以将两个手柄的设定视作是联机的雏形。随着技术的发展，家用机后来已经可以完美实现局域网式的联机对战，像PS2时代的《合金装备 生存》以及Xbox平台的《光环2》都是这其中的佼佼者。而等到PS3/Xbox 360问世的次时代，我们已经见识到了成熟的网络服务机制，无论是PSN还是Xbox Live，除了为玩家们提供各式各样的购买下载服务外，最重要的恐怕还是为玩家们提供了一个可以尽情联机对战的平台。

再说掌机平台层面的联机，也许从掌机的联机进化层面我们会更容易窥见游戏机联机技术的不断进化。遥想当年，任天堂的扛鼎级游戏——《口袋妖怪》初出茅庐便在掌机平台大行其道，其成功的原因被归结为“收集”、“交换”、“对战”等要素。同时，联机掌上游戏的雏形也由此悄然形成。然而美中不足的是，当时的主流掌机通信几乎都是靠数据线连接的方式来实现的。所以当时这样的联机模式无论是在距离还是在速度方面都有着不小的制约。而同时期出现的网络游戏则在青少年中刮起了一阵狂潮，游戏的协作和对抗性已经深入玩家心中，传统的单机游戏正面临着严峻的挑战。

直到PSP和NDS的出现，先进的通信技术被运用到了掌机上。很多传统的“大型”游戏在掌机上被赋予了新的生命，这里有我们熟悉的《银河战士》、《怪物猎人》、《梦幻之星》等。联机游戏的真正乐趣不在游戏的内容，更多的则应该归功于玩家在游戏中的创造。无法估计的玩法、无法预料的想法、无法想像的打法、越来越多的人加入了掌机一族。“网络化”被植入掌机游戏领域后，传统老游戏将变得更为耐玩；新游戏则更吸引人。这对于玩家来说，无疑是一个非常不错的“进化”，毕竟毛爷爷教育我们“与人斗其乐无穷”啊！生命不息，联机不止！

# 震动

## 游戏创意旅

“没有震动还玩哪门子的游戏啊？”“取消震动不就等于历史的倒退吗？”以上都是一些玩家在得到PS3手柄最初设计取消震动功能时的直接反应，而手柄震动功能深得人心的程度也就此可见一斑。

DUALSHOCK是PS系列震动手柄的正式名称，在首代DUAL SHOCK于PS主机上出现后，与手柄震动功能随之而来的是前所未有的游戏代入感。例如，你控制的角色被敌人袭击，或者将赛车开出了赛道，又抑或在过场CG中出现大规模爆炸场面时，你手中握着的手柄将会发生震动而将完美的操作感反馈给玩家。DUAL SHOCK这样的新型震动创意设定受到了玩家们一直的好评，一经推出就引起了巨大反响。在PS2游戏发售后，DUALSHOCK 2在进一步强化DUALSHOCK的震动效果以及按键手感后理所应当的成为了PS2原配的手柄。在PS2时代，DUAL SHOCK2将震动功能发扬光大，一时间似乎没有哪款游戏不支持震动功能了（《实况足球》系列等一些特殊情况除外）。经过长时间的磨合
们对于手柄震动这一功能早就
成了路径依赖，这也就不难理
家听说PS3手柄取消震动设定
么会有如此激烈的反映了。

在PS3主机发售初期，由
SCE与Immersion公司在震动技
权上的诉讼影响，所以在PS3
柄“六轴手掣”上没有提供原本
PS2 控制器所具备的震动功能
震动功能的手柄握在手中轻飘飘
间恶评如潮，要求震动功能回归
日益高涨。2007年随着两间公
动技术专利权的诉讼解决，新型
DualShock 3顺利问世，这款手
承了旧控制器“六轴手掣”的外
能的同时，终于加上了众望所归
功能。

总而言之，手柄震动功能带
们的厚重感，游戏的代入感，材
实感，一切的一切都将玩家们带
个新操作体验的时代。拥有家用
家，真的没有理由拒绝“震动”
一个能够完美体验游戏的方式。

# 光盘

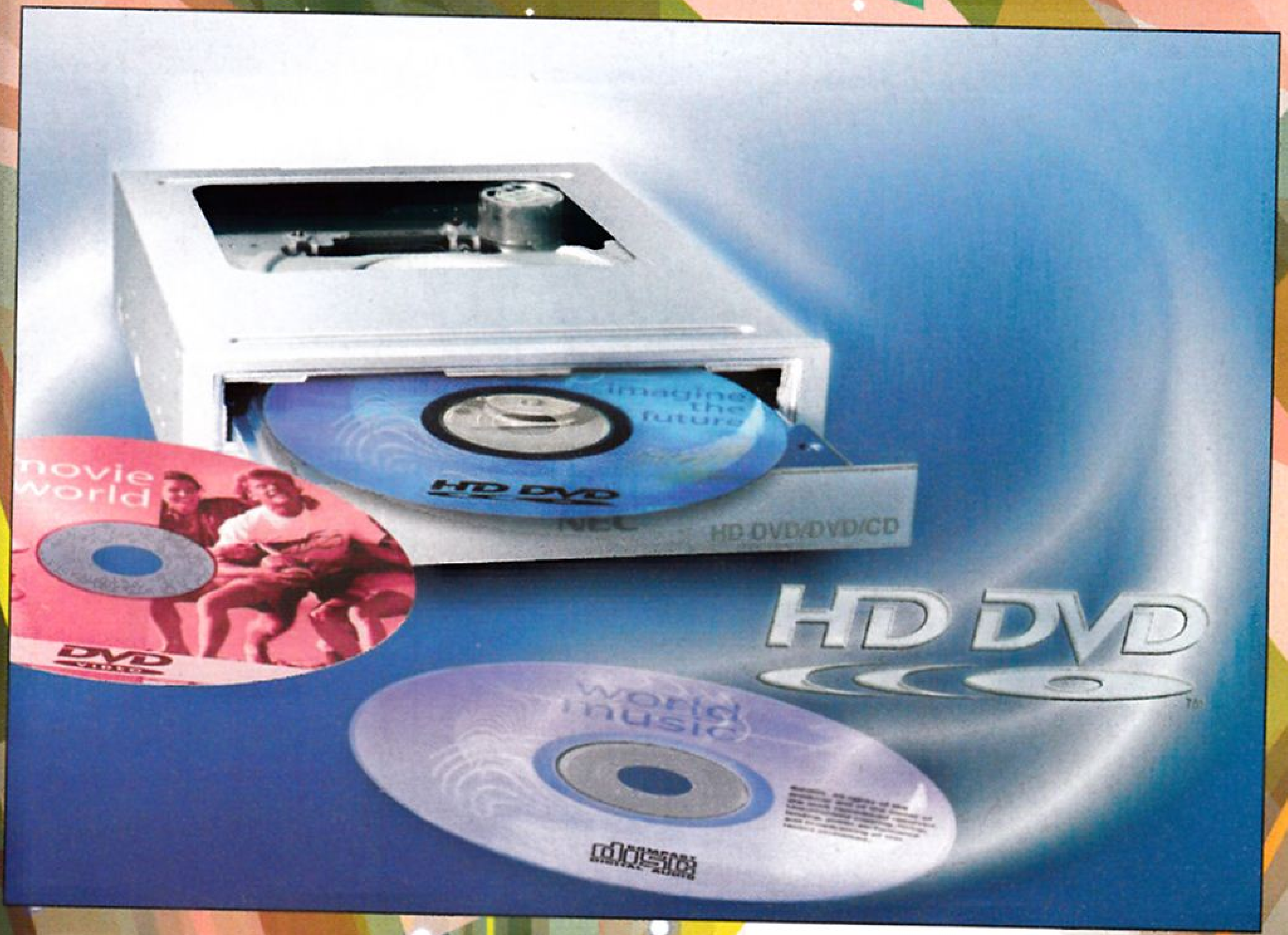
## 游 戏 创 意 旅 程

在DC/PS等32位游戏时代之前，主流的游戏载体一直由卡带和磁碟占据。但随着游戏开发技术的不断进步，卡带和磁碟受自身容量的限制而逐渐落后于时代，寻找一种融合便携性和大容量的新型游戏载体就被游戏人列入了开发的议程。

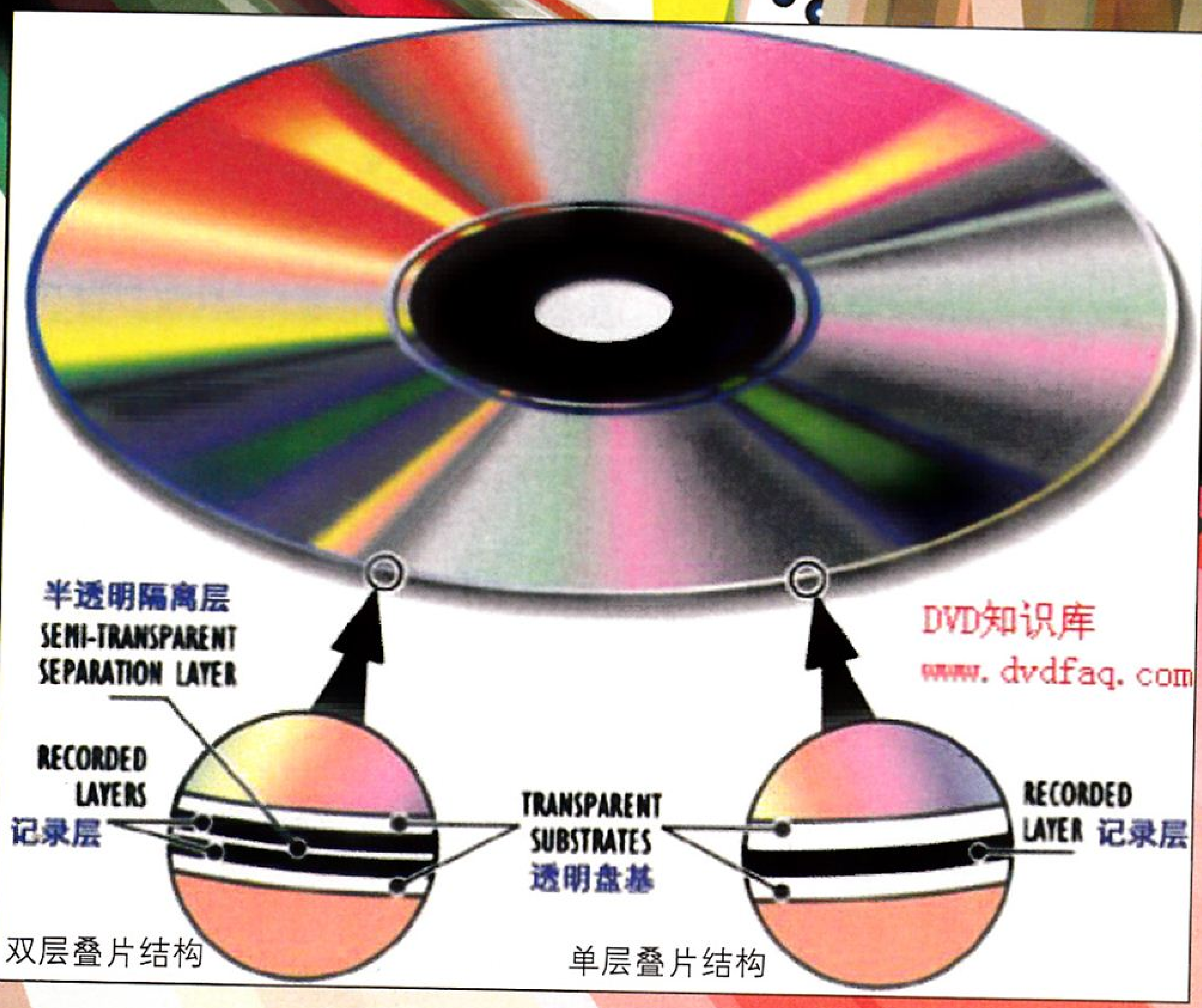
纸的发明极大地促进了人类文明的进步，它记载了人类文明的发展史，造就了一批新兴的工业。 从信息存储的角度看，光盘就成为了第三次工业革命后世界的一种新型的纸。光盘是近代才发展起来不同于磁性载体的光学存储介质，它利用聚焦的氢离子激光束来处理记录介质的存储和再生信息。很快，光盘就凭借其自身的轻薄便携性和大容量等诸多特性，一时霸占了相关存储介质市场，而容量偏小的磁碟软盘则遭到了淘汰。

光盘的强劲势头在游戏载体方面也得到了相应的体现，SEGA的DC和SONY的PS都舍弃了之前家用游戏机惯用的卡带作为游戏载体，而是将目光投在了横空出世的光盘之上。当时32位游戏机所普遍采用的即为CD-ROM（只读光盘）——一种能够存储大量数据的外部存储媒体，一张CD-ROM光盘的直径大约是4.5英寸，1/8英寸厚，能容纳约660兆字节的数据。这样的数据容量在今天看来也许是无足轻重的，但在当时它所带给游戏开发者们的变动和进化则绝对是革命性的。凡是玩龄比较大的闯关族们一定对当年索尼PS发布会上那只惟妙惟肖的恐龙印象尤深，要知道，如果少了光盘的支持，SCE纵使有通天的本领也难以实现当时那具有强烈视觉冲击力的画面制作。

当游戏时代来到128位，PS2与Xbox之间旷日持久的主机大战拉开了序幕，而他们则不约而同的同时选择了采用DVD-ROM（数字光盘）来作为自身平台游戏的载体。随着技术的不断发展及革新，光盘自身也有了突飞猛进的发展与进化。DVD-ROM的问世使得每张光盘的可储存容量达到了4.7GB(其容量大约可量化为储存133分钟的视频高压缩比的节目，还包括六个数字化杜比数字声音轨道)，这般的容量不仅是CD-ROM(650MB)光盘的7倍左右，而且更以超群出众的画面成像质量使CD-ROM相形见绌。如此大的容量，如此高的性能，无论是对电影业的发展、游戏业的前进，还是数据储存方面都会产生巨大的影响。

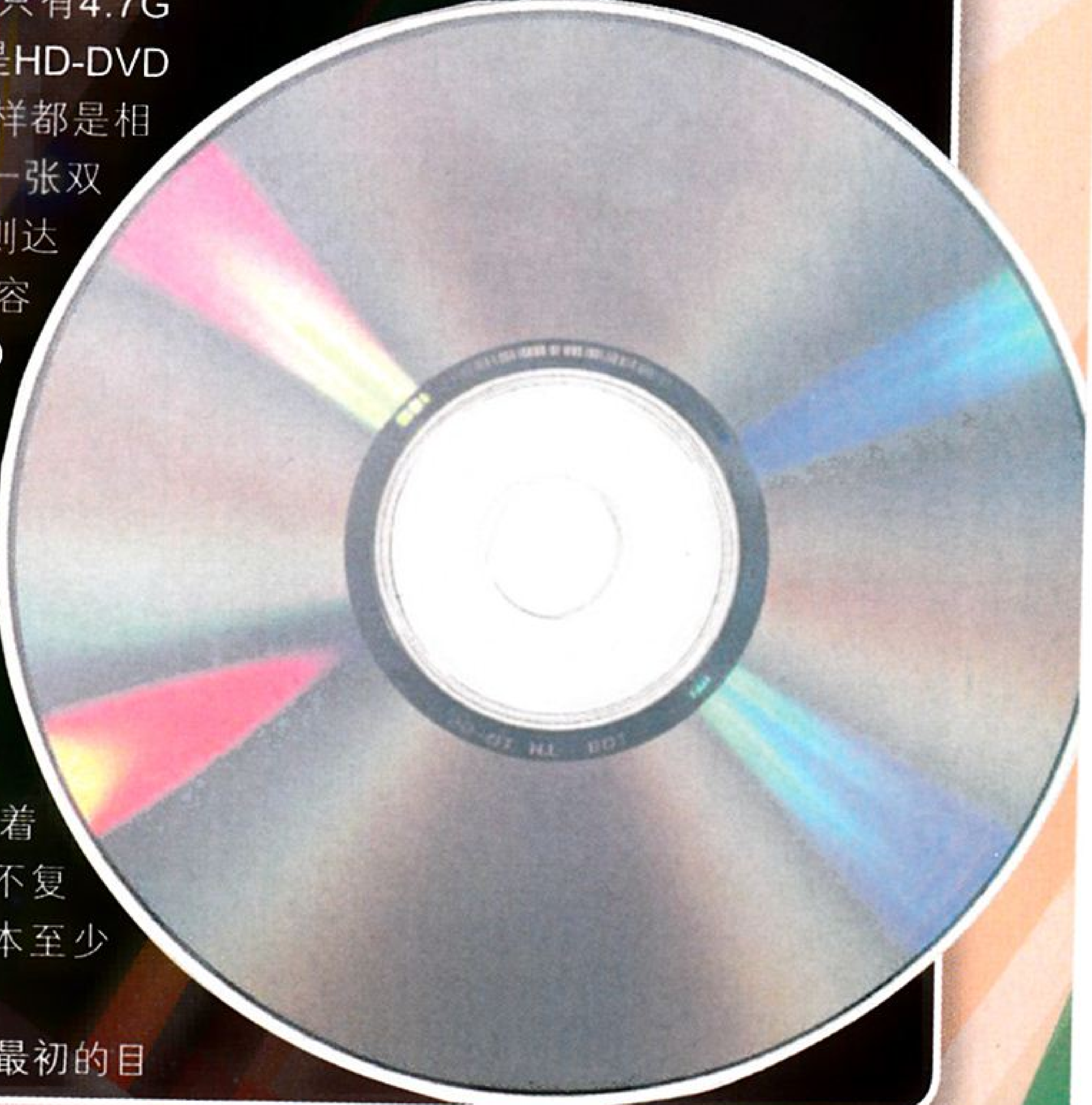


↑在次世代的今天，人们为了追求更高层次的视觉感受，对于游戏的画面质量，声光效果等等都有了与以往截然不同的评判标准。




时至PS3/Xbox 360次时代，电视游戏对于画面质量、声光效果等等方面都有了更高的要求，一时间“高清”“高画质”等等诸如此类的字眼充斥在玩家们的面前，“混淆虚拟与现实”就成了游戏开发者们的制作标杆。相对于如此高要求的游戏开发环境来讲，游戏的载体必须也要跟上发展的潮流。而在高清时代，索尼主导的蓝光标准与东芝主导的HD-DVD之间则爆发了一场世纪大战。在存储空间方面，索尼蓝光碟片单层的容量为25G，而单层HD-DVD碟片的容量却只有15G，但是相对于原先单层DVD碟片那只有4.7G的存储容量，无论是蓝光还是HD-DVD的碟片所带来的容量提升同样都是相当巨大的。因此这样算下来一张双层蓝光DVD碟片的存储空间则达到了54G（PS3游戏光盘的容量在40G左右），而HD-DVD碟片也拥有相关双层规格的产品。蓝光碟片在其表面覆盖有一层涂层因此使得蓝光碟片拥有很强的抗划伤性能，而HD-DVD则使用了的与原先DVD相同的碟片，所以在制作成本上要低上不少，而蓝光光盘的面世仿佛也预示着从前光盘的低廉成本是一去不复返了（一条蓝光生产线的成本至少是从前的两倍多）。

索尼最初大力推广蓝光的最初的目的就是为了能够预防此前猖獗的盗版，但具有讽刺意义的是，盗版技术摒弃了成本高昂光盘破解，而是直接采取了从硬盘导入游戏的方式。其实从一个侧面，这也敲响了光盘一直作为正统游戏载体的警钟——硬盘的成本比起高清蓝光光盘来说要低上不少，而且硬盘存储的容量也早就采用了TB的概念。所以将来的家用机是否会摒弃后劲明显不足的光盘，而是采用硬盘/闪存等方式来充当游戏载体呢？前段时间索尼旗下的NGP抛弃光盘载体仿佛也正预示着游戏界的这一发展趋势。



# 体感

## 游 戏 创 意 旅 程

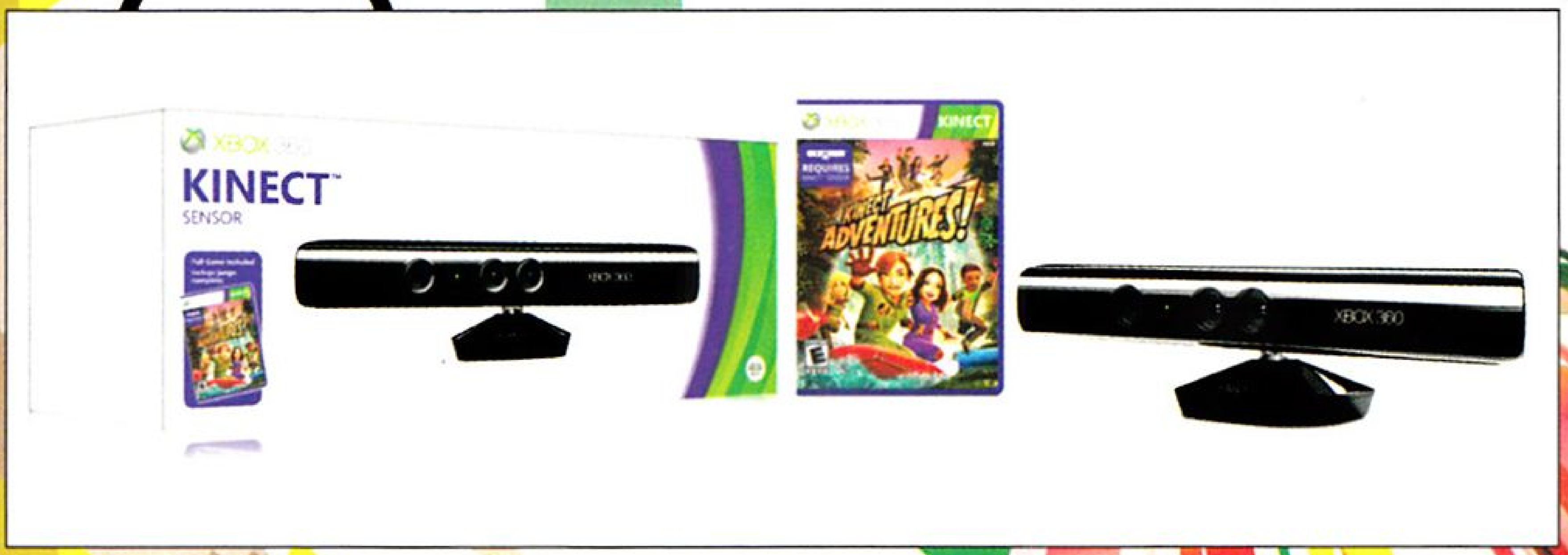
体感，或称为体感游戏，顾名思义就是通过探测器感知身体的动作而进行操作的游戏。突破以往单纯以手柄按键输入的操作方式，为次世代游戏开创了一个新的天地。

电子游戏最初的输入方式来自于计算计键盘，后来衍生出的专业电子游戏机以手柄或操作台的形式来进行操作。后来，随着科技进步以及增强玩家游戏体验的需要，游戏公司开发出了更加专业化，特异化的游戏输入设备以及大型街机游戏作品。例如大家所熟知的FC上的打野鸭，打飞碟这种需要游戏光枪支持的游戏就成为了体感游戏的原始雏形。包括于街机中为大家所熟知的VR战警这种需要玩家手持光枪配合手臂，腰等肢体才能进行的游戏都可以理解为体感游戏的基础。可以说街机游戏是体感游戏最大的贡献者。

以下为大家介绍目前主要的几个体感游戏平台。

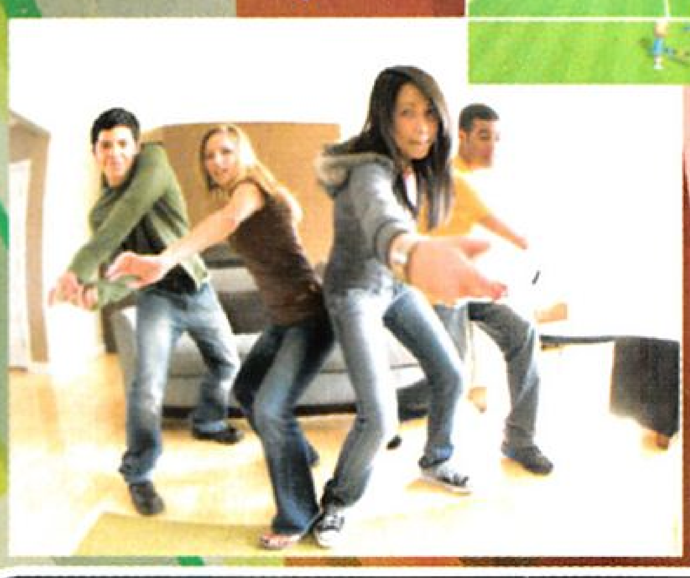
## Kinect

微软在2010年11月16日发售的对XBOX360体感周边外设。与Wii和PS Move不同，Kinect不需要任何控制器，完全只靠人体的动作操控的游戏。虽然更加新颖并且解放了双手而更加自由，但是由于没有控制器按键，无法支持传统的游戏类型是其最大的缺点。



## Wii

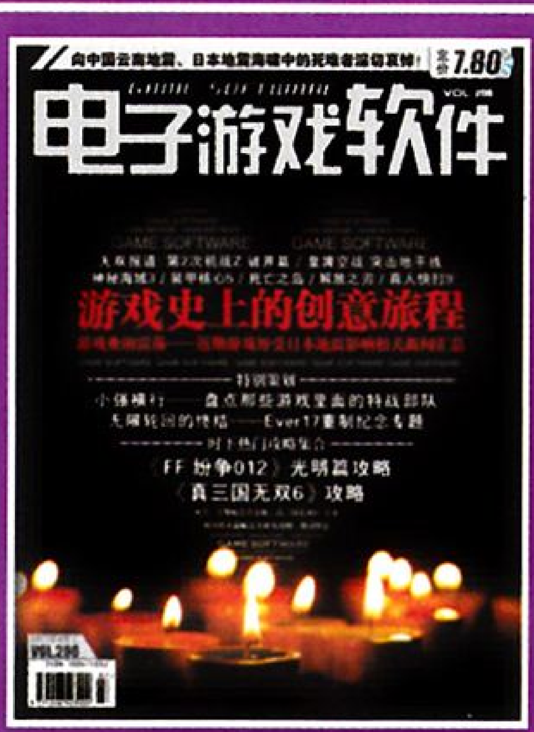
日本任天堂于2006年11月19日所推出了家用游戏主机Wii，它虽属于第七世代家用游戏机，但其实际性能比起同世代的PS3、XBOX360要逊色许多。而其最大的卖点就是其前所未见的控制器使用方法，与靠它所实现的各种创意游戏。使用左右两个控制器，左侧控制器内部具有震动感知器，右侧控制器靠摆在电视侧的感受器能够感知人体动作，从而操纵游戏内的角色或是光标等等。之后发售的体感精度增幅器也一定程度上使其更加完善。



## PS Move

2010年9月15日发售的索尼新一代体感设备，全称PlayStation Move动态控制器，它和PlayStation3 USB摄影机结合，创造了全新游戏模式。PS MOVE不仅会辨识上下左右的动作，还会感应手腕的角度变化。所以无论是运动般的快速活动还是用笔绘画般纤细的动作也能靠PS Move一一重现。动态控制器亦能感应空间的深度，令玩者恍如置身在游戏中！感受逼真的轻松的游戏体验！在Wii发售4年后登场的PS Move可以说是遥控器体感的一种完成型了吧。而其效果究竟如何也只有玩过的人才能比较得出来了。

目前，国内的山寨体感游戏也在研发和推广之中。像是传说中的“Vii”“威力棒”等与wii类似，通过嵌入式的技术植入电视机、手机等终端显示来完成体感游戏的终端技术对接，被称为所谓“电视体感游戏”。这些游戏通关与TV、机顶盒产品相结合，嵌入了简单的数种体感游戏。通过使用感应条和USB下载网上的游戏。作为宣传手段，这些所谓的“电视体感游戏”自称与传统的网游最大的区别在于不需要特定的游戏平台来运行，采用电视机嵌入式游戏，其优势在于摆脱了传统游戏平台的限制，充分利用电视机、机顶盒平台资源，用户不需要单独购买电脑或者游戏机，只需有该类型的电视机或机顶盒就可以玩体感游戏，使用方便的同时节约了成本。但是，这些技术毕竟是游戏机的劣质复制版，其游戏性实在也不敢恭维。




# 电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：黑夜中的烛火——明天的希望

2011年 4月上

CONTENTS

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

## CURRENT 本期焦点 FOCUS


开篇：游戏史上的创意旅程 封2
日本游戏业受地震影响情报汇总 14
Falcom社长近藤季洋访谈 18
制作人上田文人访谈 19
新作：解放之刃 20
新作：皇牌空战 突击地平线 22
新作：神秘海域3 27
新作：第2次机战Z 破界篇 28
新作：死亡之岛 30
新作：装甲核心5 33
新作：真人快打9 34

## GAME 攻略人行道 GUIDES


《最终幻想 纷争012》攻略 44
《真三国无双6》入门攻略 50


## REMARKABLE 特别策划 REPORTS


无限轮回的终结——Ever17重制纪念专题 52
小强横行——那些游戏里的特战部队 58


## 固定栏目


| | | | |
|---|---|---|---|
| 游戏新闻眼 | 10 | 肥皂个人专栏 | 72 |
| 无双报道 | 20 | 猴子专栏：游戏三国志 | 74 |
| 闯关族的家 | 36 | 雪飞专栏：战国英杰传 | 75 |
| 龙哥热线 | 42 | 新作发售表 | 76 |
| 非正常人类游戏研究中心 | 64 | 游戏店广告 | 77 |
| 宇多田个人专栏 | 66 | 期末烤场 | 78 |
| 赤银的红魔馆 | 68 | 回函抽奖 | 79 |
| 蔬菜汁个人专栏 | 70 | 电击光盘盒 | 封三 |



## 版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

## 编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科

美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇



联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn



## 广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

## 发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame



## 本刊声明

■本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其它权利的文字和投稿，本刊概不承担任何连带责任。
■本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者请自留底稿，来稿恕不退还。
■本刊编辑部暂不接受任何关于游戏内容、攻略、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或通过电子邮件进行咨询，编辑部将会尽最大努力在杂志中给予回复。
■本刊如出现印刷、装钉差错，请联系本刊发行邮购部进行调换。

Focus on Game News

# 游戏新闻眼

[VOL 296]

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

我国云南与日本先后发生了地震，灾害过后，善良、有理性的中国玩家表示出对受灾地区和民众的关注，所以，本次新闻将首先刊登一些受地震影响的游戏相关情况。也希望未受灾地区的纯洁玩家保持着一颗平常心，以防被卷入借机盈利的不法事件。

# 日本游戏业受地震影响情报汇总

2011年3月11人中午，日本本州岛东北部发生了9.0级地震，强震以及随后而来的海啸致使大量人员伤亡和建筑物损毁，不仅福岛第一核电站爆炸引发核危机，日本全国的供电也日趋紧张，日本游戏业也深受此次灾害影响，下面将提供截止截稿日为止的一些游戏业受影响的情报汇总，请不要走开。

EVENT 日本专讯

## 日本游戏巨头率先捐款

自然灾害面前，日本游戏业界显得异常团结，在游戏巨头任天堂、SCE、NBGI、TECMO KOEI Games等公司的牵头下，众多游戏公司纷纷捐款支援赈灾。截至目前为止，任天堂宣布捐款3亿日元，SCE由母公司SONY代表捐款3亿日元及3万台SONY收音机供灾民使用，NBGI宣布捐款1亿日元，TECMO KOEI Games宣布捐款1000万日元并开设门网上窗口支援救灾，SEGA宣布捐款2亿日元，日本微软宣布捐款200万美元，CAPCOM宣布捐款1亿日元，SQUARE ENIX宣布捐款1亿日元。

EVENT 日本专讯

## 任天堂3DS《STEEL DRIVER》延期

任天堂官网首页放出日本东北地震的祈福布告，祈祷灾区早日恢复。另外，由任天堂制作并预定于3月17日发售的3DS平台游戏《STEEL DRIVER》宣布延期发售，原因是日本大地震引起很多工厂停电、交通中断。所以3ds《STEEL DRIVER》延期。

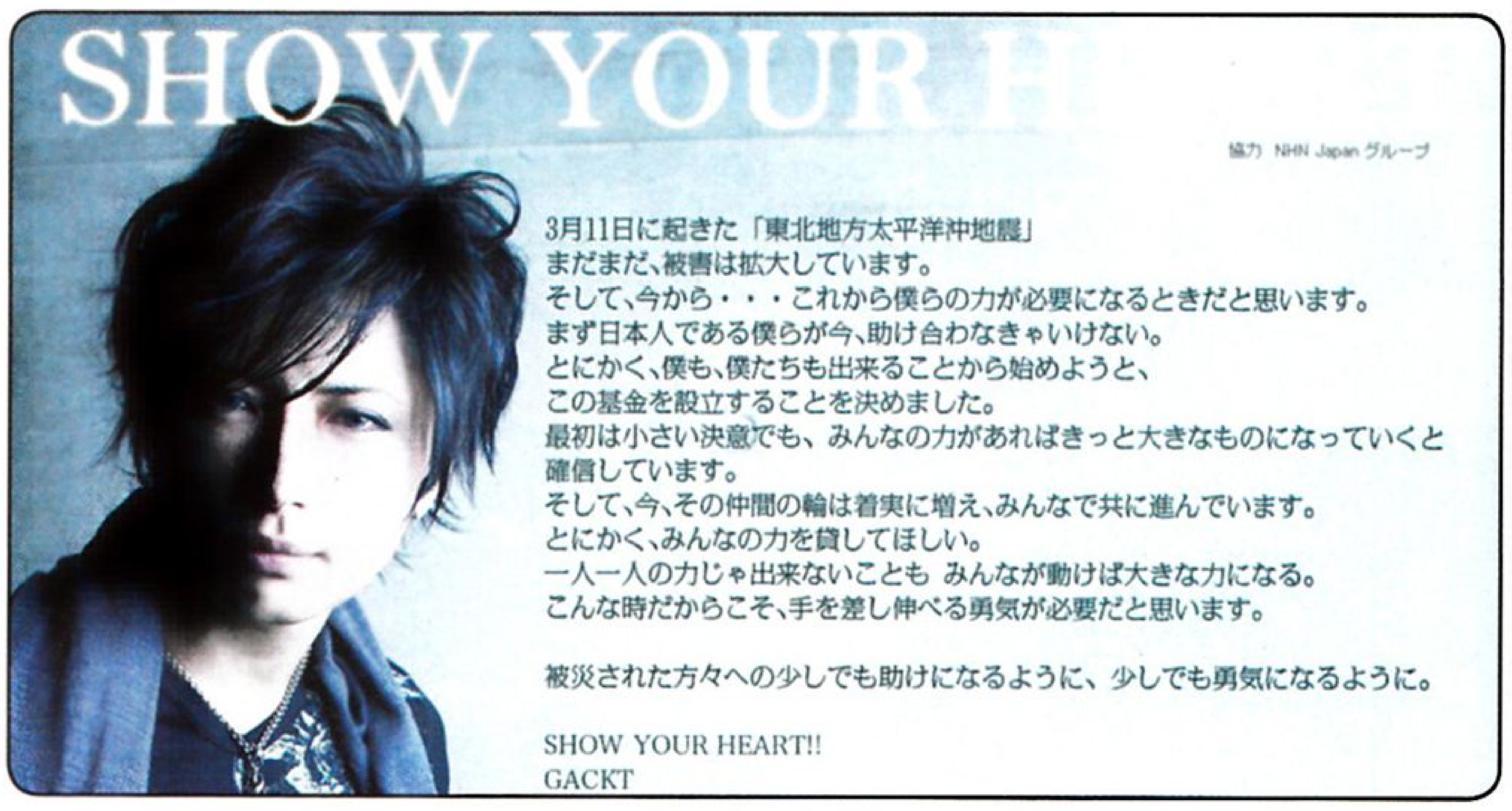
EVENT 日本专讯

## SCEJ《摩托风暴3》延期

日本索尼电脑娱乐（SCEJ）宣布，原定于3月17日发售的PS3平台日版游戏《摩托风暴3》（Motorstorm 3）因故延期。虽然没有说明理由，但有专业人士指出该游戏延期也许与游戏场景涉及地震崩塌城市有关，因此避开敏感时期。

EVENT 日本专讯

## 网游公司展开多种救灾活动




日本多家网上游戏厂商纷纷以实际行动进行捐款以帮助灾区重建。

NEXON分公司除了代表整个集团捐款1亿以外，还在NEXON接入站点开展募捐活动，整个活动有100、500、1000三种NEXON点数的捐款方式可供选择，此次募捐所得将捐给日本红十字会。AERIA Games设置了捐款专用壁纸，玩家可以用捐款换取限定壁纸所得收入将捐给日本红十字会。ACCESSPORT也会于13日在其游戏中加入一些救援犬等简单道具，玩家消费这些道具所得将全部用于捐款。WEST也会将旗下麻将游戏的奖金一半所得全数捐给日本红十字会。

NHN Japan除了中止《龙之谷》活动外，还将活动经费1000万日元捐出。并参与了包括GACKT等歌手参与的“SHOW YOUR HEART”的基金捐款活动。

5bp宣布将旗下的iPhone/iPod Touch游戏《秋之回忆6~T-WAVE》降价1850日元，以350日元出售，所得全部捐献给日本红十字会及受灾地区。

Motion Portrait也宣布将旗下12款iPhone游戏所得也全部用于救助灾区。

EVENT 日本专讯

## 众多日本网游停运

由于日本地震的影响，日本国内很多地方供电不足，为了应对前所未有的用电短缺，日本游戏业也作出了相应措施，很多知名游戏运营商都宣布暂停其网上游戏的运作，将电力集中给用作救灾。其中包括SQUARE ENIX旗下的《Final Fantasy XI》和《Final Fantasy XIV》，TECMO KOEI Games旗下的《信长野望Online》、《大航海时代Online》、《真·三国无双Online》，KONAMI旗下的《合金装备Online》。另外，原定于3月13日在福冈召开的《怪物猎人》嘉年华也宣布取消。

## 集结！悟空的元气弹！

日本专讯

为了给日本受灾民众打气，曾创作《七龙珠》、《阿拉蕾》等漫画的人气漫画家鸟山明近日为《少年JUMP》制作了公益插画，少年JUMP根据此插画进一步改编为短片，并上传到互联网，视频中有一个双手举起的悟空正在收集元气弹的情节，了解此漫画情节的读者一定都知道，当时在那美克星处于不利战局的悟空正是利用大家协力的元气弹，度过了一次难关，也希望此次能够收集更大的元气弹，帮助受灾民众重拾信心。

## IREM《绝体绝命都市4》延期

日本专讯

IREM宣布原定于春季发售的PS3平台动作冒险游戏《绝体绝命都市4：夏日回忆》（绝体绝命都市4 -Summer Memories-）宣布中止发售无限延期。因本作继承了系列作一贯的地震题材，所以明显是受到日本地震影响，避免敏感题材刺激民众情绪而做出的决定。

## 战国无双声优演出中止

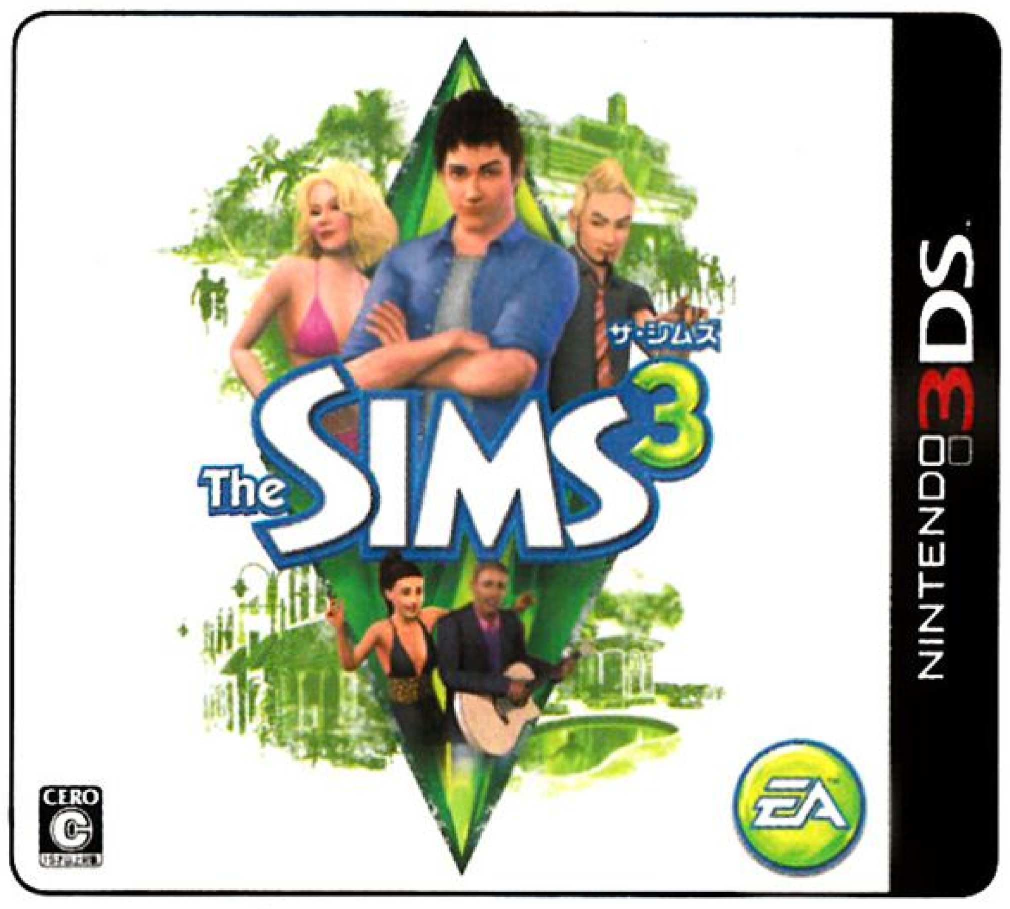
日本专讯

TECMO KOEI Games日前宣布，受日本东北地区地震海啸影响，原定于2011年3月27日在日本东京举办的"战国无双声优奥义2011春"大型活动暂时中止，有关退票可以到其官网咨询办理。

## EA旗下PS3/360《孤岛危机2》3DS《模拟人生3》延期

日本专讯

EA于3月16日宣布，原定于3月24日发售的PS3/360平台游戏《孤岛危机2》与3DS平台游戏《模拟人生3》推迟发售。




## 部分游戏公司紧急停业

日本专讯

KONAMI3月15日宣布旗下《麻将格斗俱乐部》、《MGS》等4款游戏的网络服务暂时中止、《LOVEPLUS》灯5款游戏的活动取消。

CAPCOM3月14日宣布，位于日本东北和关东地区的10家分店停止营业、另外13家店铺缩短营业时间。

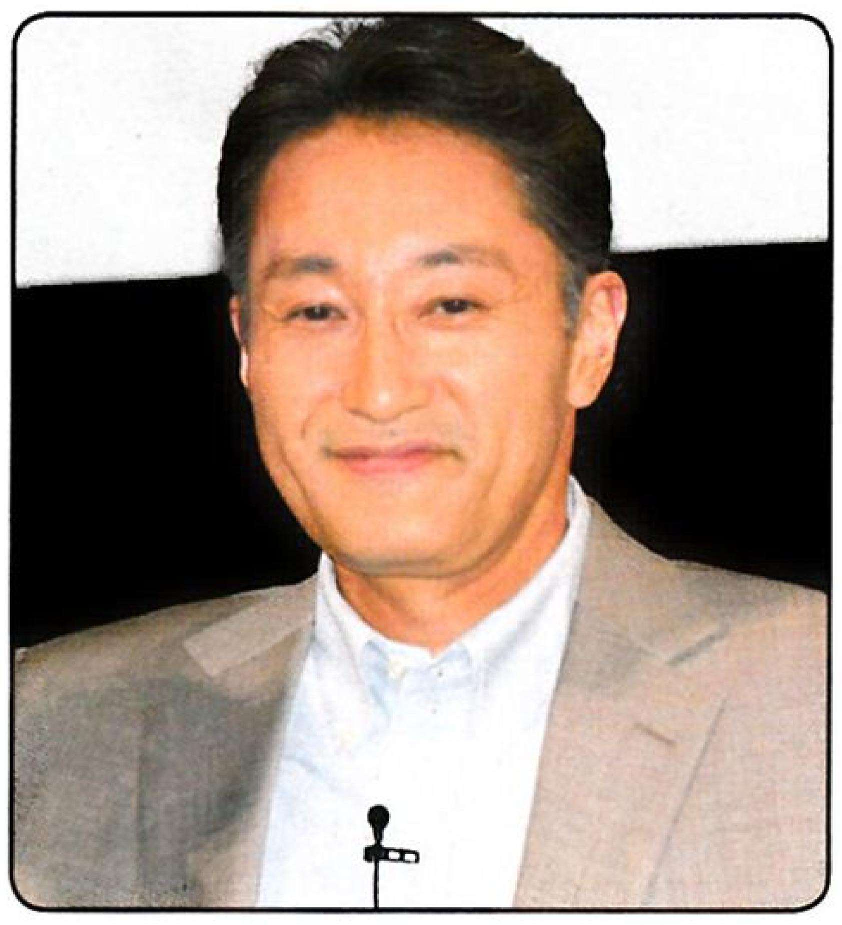
NAMCO3月16日宣布，由于电力不足的影响，51家分店停止营业。

TAITO3月17日宣布，受地震影响，17家店铺宣布紧急停业。

## PS3 3.60版系统软件

日本专讯

索尼计算机娱乐（SCE）于3月10日放出PS3 3.60版系统软件更新，新增可将游戏存盘通过网络上传到在线储存空间备份的PlayStation Plus付费服务，以及调整省电设定与好友列表在线ID的显示方式。本次系统软件更新最主要的项目为新增游戏存盘在线备份服务，该服务为PlayStation Plus付费会员专属，最多可储存1000笔保存数据，容量上限150MB。目前该功能只支持PS3游戏，目前已知《非洲》与《赋法战争》2款游戏不兼容。另外，对于不可复制的存档，则是会限制在每次进行上传或下载的动作后，要隔24小时才能再次下载。



## 索尼发表事业经营体制改组计划平井一夫升任集团执行副总裁

日本专讯

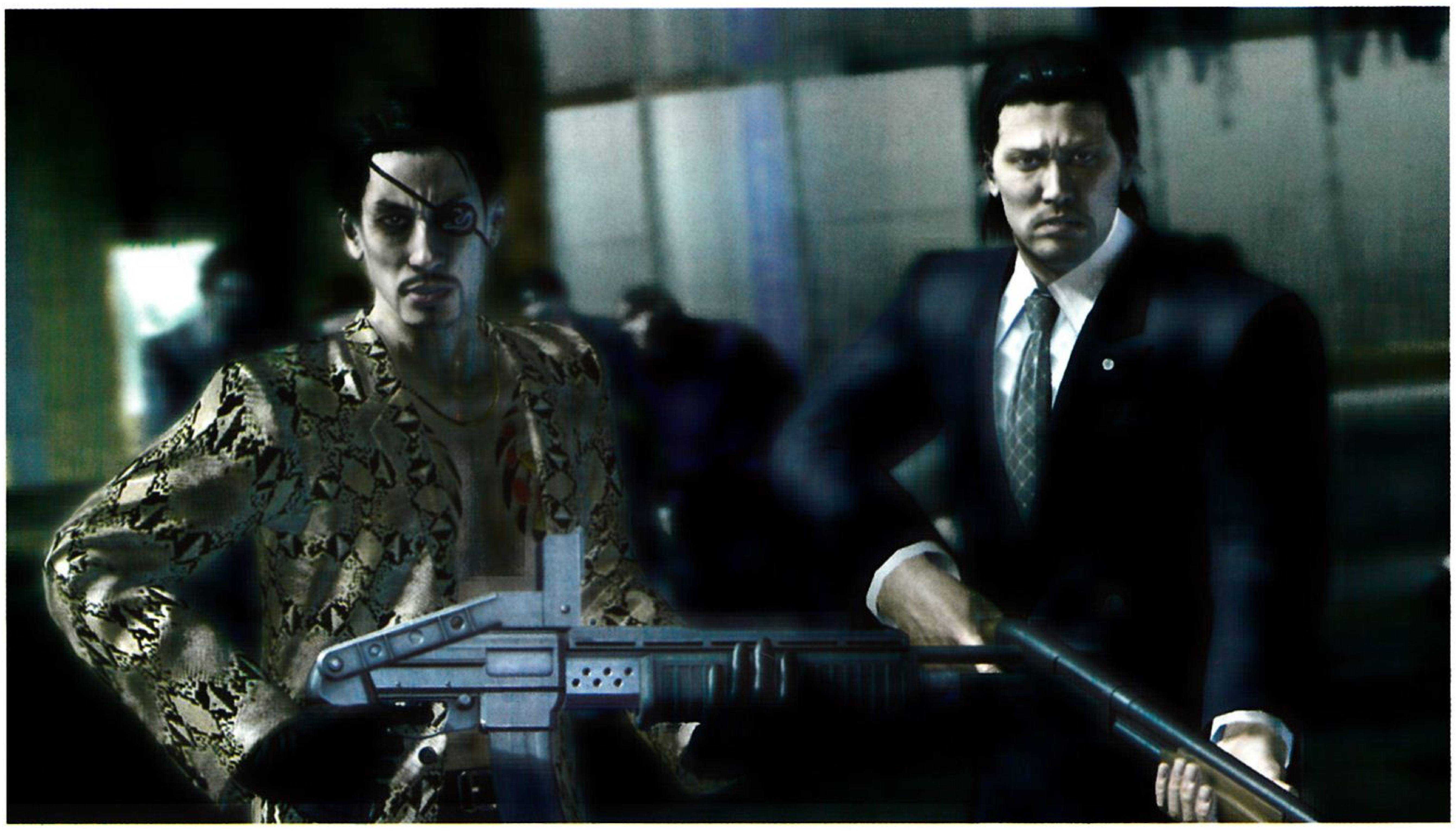
本刊讯　索尼3月10日宣布，将于4月1日进行经营体制改革，由目前担任游戏部门主管的平井一夫出任代表执行主管兼执行副总裁，负责掌管索尼旗下所有消费性电子产品与网络服务事业。

本次的经营体制改革措施将针对索尼核心事业的电子产品与网络服务事业进行重组，划分为负责所有消费性产品事业与网络服务事业的"消费性产品与服务部门"以及负责B2B、组件与半导体等专业产品事业的"专业与装置解决方案部门"两大事业群。

现任于索尼执行主管兼执行副总裁，同时也是索尼计算机娱乐（SCE）总裁的平井一夫，在这次改组中将升任代表执行主管兼执行副总裁，负责新成立的消费性产品与服务部门，掌管最核心的消费性电子产品事业，包括电视、家用影音、数字影像、游戏、行动产品以及相关网络服务。

平井一夫曾担任美国索尼计算机娱乐（SCEA）总裁，2007年6月升任SCE总裁，2009年4月升任索尼执行副总裁兼网络产品与服务部门总裁，如今则是进一步升任为掌管索尼两大核心事业的执行副总裁，有望成为现任总裁兼执行长霍华德·斯丁格（Howard Stringer）的接班人。

# 《如龙 终章》宣布延期，游戏最新消息汇总



本刊讯　SEGA宣布，原定3月17日推出的PS3动作冒险游戏《如龙终章》，因“各种因素”而决定延期发售，确切发售日将于后续通知，售价则维持7980日元不变。目前并不清楚游戏紧急宣布延期发售的原因，可能是因为僵尸灾难题材太过敏感，也可能是因为震灾影响交通导致铺货运送困难。而本刊原定在本期杂志中刊登的攻略也只能临时取消，为了让大家对这款游戏能有更进一步的了解，我们特将游戏发售前最后发布的消息进行汇总，让大家先睹为快。

## 冷艳僵尸研究家长谷川丽子登场

SEGA于3月上旬公布了游戏中登场的关键新角色长谷川丽子的信息，以及与她有关的特殊任务介绍，供玩家参考。

神秘女性长谷川丽子，是个态度强势语气冷酷的冰山美人，实验室白袍下是一身性感的黑色紧身劲装。自称是僵尸研究者的她，在陷入紧急状态的神室町持续收集与僵尸有关的情报。为了更有效率地收集情报，长谷川于是主动接近秋山一行人并与之合作。

长谷川与神室町的义警团组织“神室之盾”合作，掌握了能自由进出隔离区域的出入口自由通道，因此只要拜托长谷川就可以自由出入自卫队设立的围墙。除此之外，长谷川还会以点数为代价委托主角执行被称为“指令”与“特务”的特殊任务，收集到的点数可以用来交换道具。

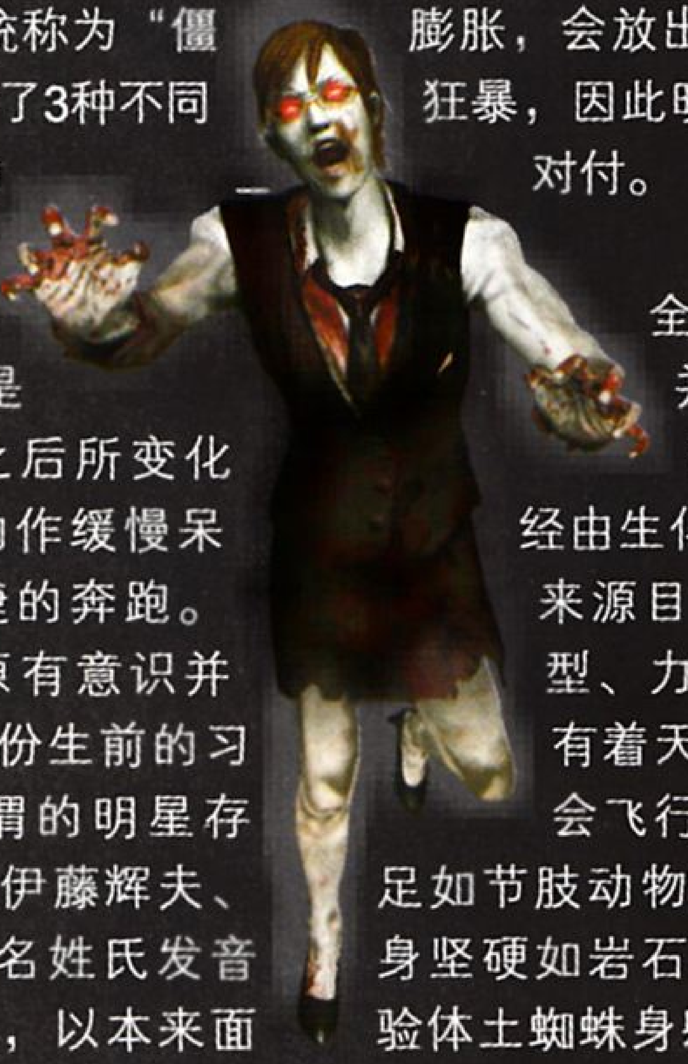
“指令”是长谷川交付主角执行的任务，有着各式各样的内容，像是“打倒100只僵尸”等。只要顺利完成任务目标就可以获得点数。有时候长谷川会通过手机短信传送指令给主角，内容主要是解救神室町中受困的民众，顺利达成的话就可以开启新的自由通道或原本关门的店铺。收集足够点数后就可以用来交换道具，其中也包括只能从长谷川处换得的稀有道具。

“特务”是主角从长谷川处承接的特殊任务。有别于附加在一般游玩过程中完成的指令任务，特务任务则是让玩家在设定了各种不同情境的专属关卡中进行挑战，难度与挑战性更高。达成任务目标后会依照过关时间、杀敌数、遭受损伤等表现给予评价，评价越高获得的点数就越多。

由于长谷川的主要任务就是收集僵尸的情报，因此与她合作就可以查阅游戏过程中收集的数据来了解各种僵尸的由来、特性与弱点，一方面帮助攻略，一方面享受资料收集的乐趣。

## 《如龙 终章》里的3种生化怪物

除了新角色长谷川丽子的信息外，SEGA还公布了一些将游戏中登场的生化怪物的相关信息。游戏中玩家所面对的主要敌人是遭受不明病毒感染而活死人化的僵尸。虽然统称为“僵尸”，不过其实里面包含了3种不同类型的生化怪物，分别为“僵尸”、“突变种”与“实验体”。



最常见的“僵尸”是由一般人类受到感染之后所变化而成的怪物。平常的动作缓慢呆滞，不过偶尔也会敏捷的奔跑。因为遭受感染而失去原有意识并狂暴化，不过仍保有部份生前的习性。而僵尸中也有所谓的明星存在，制作团队特别请到伊藤辉夫、伊藤努与伊东万寿男3名姓氏发音相同（いとう）的艺人，以本来面貌客串演出游戏中的僵尸，并有着滑稽逗趣的演出。

“突变种”是由僵尸突变而来的怪物。相较于一般僵尸来说，突变种不论是外观或是能力都更为突出，必须格外小心。不过突变种毕竟是由人类突变而来，因此攻击头部通常都能奏效。“突变种”一般都身手敏捷，以踢击为主要攻击手段而且腹部异常膨胀，会放出臭气让周遭僵尸更加狂暴，因此明显比普通僵尸要更难对付。

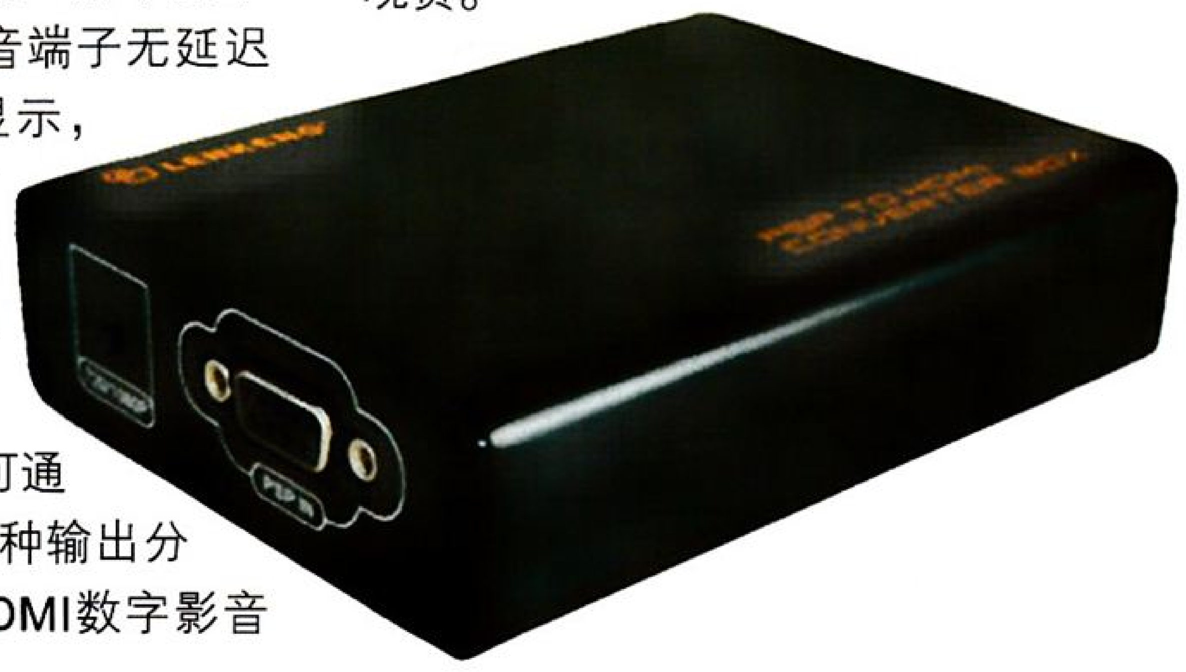
“实验体”是与僵尸全然不同的生化怪物，并不是由人类遭受感染而变成，很明显是经由生化技术所制造出来的，来源目前未明。实验体的体型、力量与速度与一般僵尸有着天壤之别，有如蝙蝠般会飞行的实验体，有硬壳多足如节肢动物般的实验体，也有全身坚硬如岩石的实验体。其中，实验体土蜘蛛身躯长达4米，外表如节肢动物，外壳坚硬且手足锐利。实验体波山有着爬虫类头部与蝙蝠般双翼，会在空中高速飞翔袭击而来。还有一些实验体就需要玩家自己在游戏中寻找了。

EVENT 大陆专讯

## 日本推出PSP视频升频转换器 掌机首次实现1080P分辨率

本刊讯　MAGREX宣布，自3月10日起在日本亚马逊网络书店推出PSP专用视频升频转换器“PSP to HDMI Converter Box（MG1000）”，支持PSP-2000/3000型主机（不支持PSP go），价格9800日元。

MG1000升频转换器可将PSP游戏或影片输出的480p标准分辨率模拟影像升频转换为1080p高分辨率数字影像，通过HDMI数字影音端子无延迟地输出到大屏幕电视上显示，并支持裁边放大功能，可裁去画面四周没有使用到的黑边，让画面填满整个屏幕。



MG1000升频转换器可通过按钮切换720p/1080p两种输出分辨率，音效部分可通过HDMI数字影音端子输出到电视上播放，也可以通过内置的3.5mm迷你耳机接孔输出到外接喇叭播放。

MAGREX还特别与目前日本最热门的PSP游戏《怪物猎人携带版3rd》合作，在产品官方网站上使用该游戏来展示PSP的1080p视频升频输出功能，有兴趣的玩家可以搜索登陆该产品网页观赏。

EVENT 大陆专讯

## 《初音未来》专用大型控制器商品化 HORI开展预订业务试探市场人气

本刊讯　SEGA宣布，将与HORI合作展开PS3下载专用音乐节奏游戏扩充软件《初音未来 名伶计划 梦幻剧院2nd》的专用大型控制器商品化企划活动。

《初音未来 名伶计划 梦幻剧院2nd》是搭配PSP音乐节奏游戏《初音未来 名伶计划2nd》使用的扩充软件，只要使用USB端子连接PSP与PS3，就能通过PS3以全面翻新的高分辨率高画质画面来游玩《初音未来 名伶计划2nd》的游戏内容。

本次SEGA宣布，将与HORI合作展开《初音未来 名伶计划 -梦幻剧院2nd》专用大型控制器商品化企划活动。这款专用大型控制器是仿照街机版《初音未来 名伶计划 Arcade》框体的规格样式所设计，配备直径10公分的大型按钮与闪烁灯光，通过USB接口与PS3连接。

《初音未来 名伶计划 梦幻剧院2nd》专用大型控制器预定随游戏同步于2011年夏季推出，预订价格为29939日元。HORI自即日起至3月22日止在自家购物网站开放玩家预订，当订单数量达到预定目标时就会正式商品化推出，数量未达预定目标时商品化企划就会取消。

EVENT 大陆专讯

## 《356》中文PS3同捆组月底推出 附赠台湾版专属3D立体明信片

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于3月31日随PS3动作游戏《真三国无双6》中文版同步推出“《真三国无双6》中文版with PS3限量同捆组”，价格11480台币，约合人民币2547元。

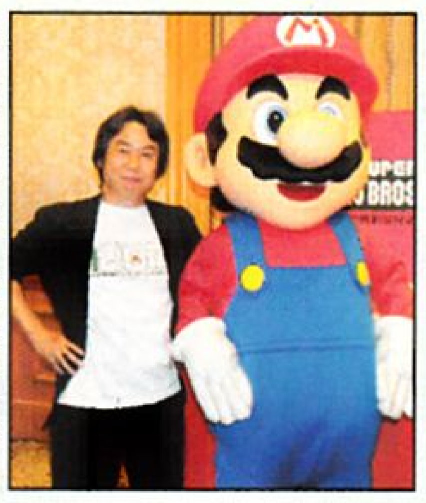
《真三国无双6》是以纵横战场一骑当千为主题的《真三国无双》系列最新作，以电影式一骑当千为概念，继承系列作品特色的爽快感，运用最新技术强化演出效果，导入更具临场感的无接缝游玩，并支持时下热门的3D立体显示。本次预定推出的PS3限量同捆组，除了PS3 160GB主机（木炭黑/典雅白）与《真三国无双6》中文版游戏外，还额外附赠台湾独家同捆特典“《真三国无双6》角色3D立体明信片组”，收录赵云、夏侯惇、孙尚香、小乔、司马昭、吕布、貂蝉与孔明等8名角色。

PS3版《真三国无双6》由台湾光荣特库摩代理发行，3月10日推出日文版，预定3月31日推出中文版，一般版价格1950台币，约合人民币432元，宝箱版价格4000台币，约合人民币887元。

# TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击！

●《光环》研发商Bungie近日在官方博客上澄清，最近Bungie首席网络工程师David Aldrige在游戏开发者大会中说Bungie的下一部作品将是“多人在线动作游戏”一事，其实是开玩笑。根据官方的说法，David Aldrige相信自己在排练这场座谈会时，大家都能理解这个说法只是他在开玩笑，但不幸的是，真正举行座谈会时，大多数人并不能理解他在开玩笑。国外游戏媒体认为，虽然官方已经出面澄清，但并没有直接否认可能正在开发多人联机的作品。而实际上Bungie未来的作品到底是什么类型与内容，仍待日后公布。

●日本文化厅于3月11日发表平成22年度（第61届）艺术选奖文部科学大臣奖得奖名单，表扬在不同艺术领域拥有出色成就或是开拓新局面的人士，其中任天堂当家游戏创作者宫本茂，获得媒体艺术部门的文部科学大臣奖殊荣。文化厅于新闻稿中表示，宫本茂以《超级马里奥兄弟》带动FAMICOM畅销热卖，是源自日本文化并席卷全世界的电视游戏根源。近年来则是从事NDS与Wii等新平台的开发，总是以游戏文化领导者的身分走在最先端引领潮流。不过文化厅原定3月17日下午举行颁奖典礼与庆祝酒会，后因日本大地震之故取消。



●EA总裁Frank Gibeau日前接受采访时证实，EA与DICE将继续合作制作《镜之边缘2（Mirror's Edge 2）》。他说：“我们正在寻找新的游戏点子。尽管前作受到外界的好评，但还是不符合EA对其的销售期望.”而EA员工也证实《镜之边缘2》早在2009年就开始开发，目前发售平台、价钱与日期都还未定。

●NBGI宣布PS3/PSP《凉宫春日的追忆》发售日由3月24日延期至5月12日发售。关于延期的理由，官方表示：“为了达到满足用户的需求和期待而决定延期”。《凉宫春日的追忆》是接续电影版《凉宫春日的消失》故事之后，主角阿虚因为不明原因再度被送到北高祭当天，并且世界又回到：春日和古泉为别校学生、实玖瑠不过是普通的学姐、长门也只是个内向的文艺部员。玩家将要在SOS团并不存在的世界中以阿虚的视角进展故事。剧本采用了多重路线结局。

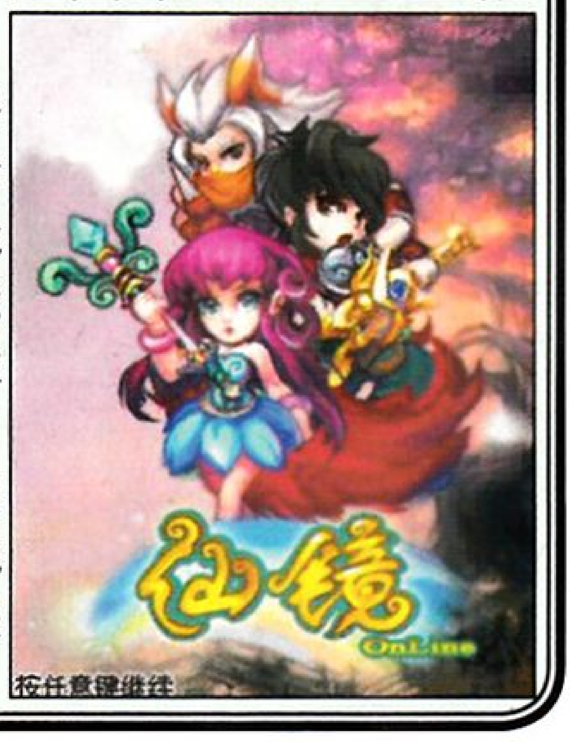
●美国微软于当地时间3月9日发表，2010年11月推出的Xbox360视频体感周边Kinect全球销售已突破1000万台。Kinect正式推出后，市场反应超乎预期热烈，短短60天就卖出超过800万台，平均1天卖出13万3333台，被金氏世界纪录认定为史上销售速度最快的消费性电子产品。

●TECMO KOEI Games宣布，预定3月24日推出的N3DS对战格斗游戏《死或生 次元》，将通过N3DS的“不知不觉通信”自发售日起每天放出免费新服装供玩家使用。自3月24日起，每天上午10:00至隔天上午9:00通过N3DS在线推播服务主动提供1件免费新服装（周日暂停）。每天上午10:00会换上当日新服装，总共有28种。

●SQUARE ENIX 宣布，2009年7月推出的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙 9 星空的守护者》，全球累计出货套数已突破530万套，刷新全系列出货套数最高纪录。游戏于推出首两日就卖出234万套，同年12月出货套数突破415万套，打破先前由《勇者斗恶龙7》所创下的415万套最高纪录，成为全系列最畅销的一代。如今出货套数又突破530万套，是全系列首款出货超过500万套的作品。《勇者斗恶龙》系列全球累计出货套数也达到5700万套。

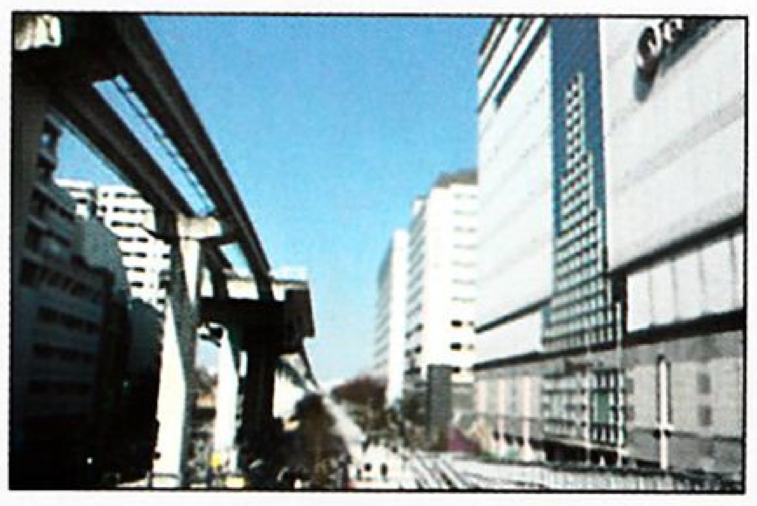
●Ubisoft宣布，将推出PC/Xbox360/PS3新作音乐游戏《摇滚史密斯》。本作和一般需要准备专用乐器型控制器的音乐游戏不同，只要可以对应标准1/4英寸音源插孔的电吉他，就可以插入主机直接成为控制器游玩本作。虽然详细的游戏系统尚未公开，不过本作以配合玩家演奏技巧自动调整游戏进行难度以及直观的边读乐谱边享受游戏为主要概念来设计。另外不论新旧的摇滚作曲家曲目皆预定收录。本作预定2011年下半推出。

●《仙镜OL》是一款以上古神话为背景的2D大型即时玄幻类MMORPG手机网游。最大众化的JAVA平台，最火热的即时战斗系统，成就了这款东方上古神话角色扮演网游大作。这款游戏以上古神话为背景，故事内容大气磅礴，各种任务扣人心弦，游戏画面精致细腻，游戏进入快捷、操作简单；在游戏体验上强调并注重玩家之间的合作、成长及相互对抗，让玩家具有极大的激情和代入感！丰富多彩的剧情、精美的动态画面、花样繁多的任务，独一无二的坐骑宠物融合系统，带领玩家领略到了上古神话时代的人类战争之中。让我们共同关注《仙镜OL》的世界，那扇通向古老传说的大门，已经开启。



# 以人为本，让想象成为现实！
## ——Falcom社长近藤季洋访谈

**台湾游戏代理商英特卫今年宣布代理开发《英雄传说 零之轨迹》，而今年恰好也是日本开发商 Falcom公司创社第30周年。在这具有纪念性的一年，英特卫代表国内玩家，向Falcom社长近藤季洋致以问候并进行了有关Falcom公司的访问，以下是具体内容。**



**英特卫：**首先请社长向广大读者介绍一下贵公司的具体情况。

近藤季洋：日本Falcom于2011年3月9日迎接了创社30周年。这是长时间得到广大游戏玩家支持的结果，与此同时，也是将“认真精细的做游戏”贯彻至今的结果。

Falcom创立以来30年间，从没有出现过赤字，也没有过外债。由此也可以理解，Falcom认识到为了能使员工尽其所想发挥才能，稳定的环境是必要的。安心集中于工作发挥能力，这就是所谓的“认真精细的做游戏”、将实现自我、成就感、充实感联系起来。重视作为企业最重要的财富“人”、并以此作为奠定坚固的根基和维持经营的原则，我认为这种稳固正是使Falcom在30年间能够持坚持不懈制作游戏的理由之一。

**英特卫：**那么，最先接触的是Falcom的哪款游戏呢？

**近藤季洋：**是《英雄传说3 白发魔女》，最初的计算机PC-98版。现在，虽然想玩最初版很难，但Windows版《英雄传说3白发魔女》（包装版/下载版）、PSP版《英雄传说卡卡布三部曲白发魔女》（万代）都已发行，请务必玩玩看。顺带一提、Windows版《英雄传说3白发魔女》是我首次参与游戏制作的作品。

**英特卫：**玩《白发魔女》时大约是多大年纪？

近藤季洋：是在大学的时候。虽然小时候就知道Falcom公司的名字，但是并没有玩过它的游戏。

**英特卫：**契机是什么？

**近藤季洋：**玩《英雄传说3白发魔女》的契机是大学时加入的研究小组。我在大学就读经济学专业，但对于将来自己想做的事还很迷茫。想总之先参加有利于在银行相关行业就业的研究小组的时候，偶然看到了进行网络研究的研究组的广告。虽然听起来有些陌生，但基于当时网络这一华丽的辞藻，以及“今后的时代，必将成为爆发性的广范使用的传播媒体”这种引人注目的标语，未经思考就决定就是它了！（笑）。

然后，要加入那个小组必须要用计算机，所以去买了计算机。虽然很有干劲，但对于如何使用计算机那个时候真的一无所知（笑）。怀着计算机虽然买下来了但是做点什么呢？的心境去了计算机商店，里面摆放着很多Falcom的游戏软件，决定总之先玩游戏吧！于是那个时候买了最具人气的《白发魔女》。

**英特卫：**最后怎么在Falcom就职了呢？

**近藤季洋：**正值浏览器开始普及的时期，在网络研究小组有一个制作主页的课题。正在考虑做什么的时候，看到了一旁的《白发魔女》，于是试着做了粉丝网站。网站公开后渐渐聚集了人气，结果、成长为在Falcom网站中也人气颇高的网站。

开办网站1、2年后，网友见面会也变得流行起来，自己的粉丝网站也办了网友见面会。参加这个见面会的人们都非常热情，围绕关于Falcom的话题进行了非常热诚的讨论。听了大家热烈讨论的话语，才开始对Falcom究竟是一家什么样的公司产生兴趣。

**英特卫：**您认为在Falcom工作的魅力是什么？

**近藤季洋：**无论何时只要有干劲有条理就会使事业有无限发展的可能性。在这里无论年龄、性别与经验，通过完成涉及领域广泛的工作，并追求做到专业就可以做到这点。向自身的兴趣与能力迈进，每天都能通过工作积累有成果的实际经验，并不断探索，Falcom就是这样一个可以最大限度发现自身可能性的场所。

**英特卫：**具体是怎么样的呢？

**近藤季洋：**就以我个人为例吧。我进入公司时是综合性职位，最初的工作是负责运行公司内部服务器，到秋叶原进行研修、在公司内部运行各种可以验证的服务器的工作。与此同时，自己也写一些以Falcom网站的设计及策划为内容的文章，加工画刊、也做过制作标签的工作。在与此相关的制作中也进行过游戏，负责提交游戏报告，同事告诉我作为游戏公司的员工要考虑好应该递交什么样的报告后再写。第一次接触的时候，光是为了防止错别字、漏字和程序错误就耗尽了全部精力，逐渐的、做这个工作时产生了一些想法。再这样做的话会更有意思、就这样置之不理感觉很不好该怎么办等等，于是、慢慢的将改善方案之类的内容也写进了报告。这也成为了我的实际成果、真正加入到了游戏制作中。

**英特卫：**从策划到实现都是一个人吗？完全没有这方面经验吧？

**近藤季洋：**是的。最初考虑的是追加序幕，后来被告知期限是一周，到制作现场讨论之后才知道光要领会必要的脚本就需要花费一周的时间（笑）。

**英特卫：**那该怎么办呢？

**近藤季洋：**经常跟周围同事透露说想做游戏剧本呢（笑）。认真分析了一下，想到这是个好机会，于是得出了结论！虽然充满了干劲，但马上就认识到自己的想法有多天真，于是开始拼命领悟对剧本的研究。无论如何这是第一次尝试，一边研究一边自己写文本，边学习sprict边输入数据，到最后进行动作确认等一系列工作完成正好用了一周完成。

**英特卫：**关于游戏的开发、最关心的是什么问题呢？

**近藤季洋：**做应该做的事！这是自从Falcom创社以来从未改变的宗旨。不仅仅指游戏制作工作，而是指所有的工作。时常考虑应该做的事，不偷工减料，重要的是一定不能把看到的工作当做没看见，这是与“认认真真的做游戏”相应一致的。

**英特卫：**精细的制作具体是什么样的？

**近藤季洋：**走路的速度、街道的宽度在什么程度时感觉会比较舒服等，用秒表测算由街道一边到另一边的移动时间。让玩家很自然的保持良好的感觉进行游戏的操作感，对于游戏来说都非常重要，因此这些地方都要特别的注意。为了操作方便，拘泥于目所不能及的细节也是Falcom职员的一个特质吧（笑）。

**英特卫：**办公地所在的立川环境如何？

**近藤季洋：**立川最近总被称为“第三秋叶原”而成为在全国知名度也很高的地区。办公楼周围有很多百货商店、电影院、大型书店和家电商店，需要的数据、器材都能很快调齐，环境非常便利。可以直达东京车站和秋叶原等地，交通也十分便利。但是游戏店不是很多，什么时候去都很难碰到Falcom的职员（笑）。

**英特卫：**公司内部氛围如何？

**近藤季洋：**宽广、安静、整洁！这是每一位来到Falcom的人一定会提到的。因为大家都将精力集中在工作上，基本上不会很喧哗。每个人都有自己的空间，不会被打扰，考虑到方便交流而设计适当的交流空间。

**英特卫：**为了给员工创造一个好的工作环境，都做了什么努力？

**近藤季洋：**定期由我做起设置一个和每一个员工进行沟通的机会。采纳他们提出的意见，并让意见可以实现，这是我们正逐步实行的方式。我的办公地点并不是社长室，而是在与职工相同的楼层，也没有间隔，这也是考虑到可以随时和大家交换意见的结果。

**英特卫：**Falcom今后要成为什么样的公司呢？另外，为了实现这个目标将如何努力呢？

**近藤季洋：**公司今后计划成为把每个成员的成长与全体的成长连结起来的公司，并把这个计划实现。为此，不仅要有自己的主见，也要把尊重对方的意见放在重要位置。因此，要定期召开会议，设立一个可以共享职员与情报，想法的场所，自己正在进行实践。

**英特卫：**最后您还想对读者说些什么？

**近藤季洋：**Falcom在这30年间之所以可以坚持不懈的制作游戏，正是由于有广大游戏玩家的支持与厚爱，非常感谢。你的可能性、拓宽了Falcom的可能性。你的行动、开拓了Falcom的未来。请和我们一起创造Falcom吧！今后也请继续期待Falcom的活跃表现！

# 直击 上田文人

## 《最后的守护者》（日版译名：《食人的大鹫》）最新访谈

距离《最后的守护者》发售越来越近，日前该游戏的制作人上田文人接受了媒体访谈，此次对话针对试玩版爆料了很多游戏中的看点要素。

**上田文人（以下简称上田） 下面我们将一边演示试玩版一边进行讲解，虽然它与正式发售版本有一些不同。游戏开始以后，玩家面前就是大鹫トリコ，因为刚开始时少年和大鹫トリコ之间还无法交流，所以它不会搭理少年，掉过头去睡觉，但是如果在大鹫面前放一些它感兴趣的东西，它就会把鼻子凑过来闻。一些它会感兴趣的东西就成了联系少年与大鹫之间的纽带，例如草啊、小动物啊什么的。**

**——那么游戏剧本中，トリコ是不是什么都吃呢?**

上田：并不是什么都吃，不喜欢的东西吃到嘴里还会吐出来！因为剧本最初的场所是一个封闭的空间，这样下去不能进入第二阶段，不过将一个发烟壶道具扔到大鹫身边，趁它俯身凑过来看的时候，就可以爬到它背上进入到第2层，这就像《旺达与巨像》中的变形系统，抓住某个部分后，那个模型会根据力度改变形状。

**——骑上去的时候，羽毛的那动感表现，真……真棒！**

上田：还没全表现出来呢，比如羽毛深色的部分。到达第2层的时候，会有身穿铠甲巡逻的哨兵……

——那么移动的时候尽量不能被发现了哦。

上田 是这样，因为少年没有武器，也就不能采取战术，必须隐蔽前行，虽然话是这么说，但也不是被发现了就GAMEOVER，少年可以爬到高处，而穿着重铠的守卫则上不去，另外，少年的行走速度比守卫快，而且少年虽然没有武器，但可以用身体撞，趁守卫失去平衡的这一瞬间逃掉。

**——守卫就是为了逮到少年而采取行动的吗?**

上田：是的，一旦被逮到，守卫会带着少年往某个场所走，这时也是有机会逃掉的，如果还是不能逃脱，到达那个场所就GAMEOVER了。

**——如果大鹫和少年都在的时候，守卫会采取怎样的行动呢?**

上田：守卫的目的就是带走少年，而大鹫和少年同时在一个画面的话，守卫会一边执行带走少年的指令，一边攻击大鹫，但不会攻击少年。

**——大鹫トリコ有没有HP呢?**

上田：是内藏的，不可视……有可能是这样。（嘿嘿坏笑）

**——不同情况下トリコ会做出怎样的反应呢?**

上田：对画面中的道具、饿的时候、感兴趣的东西都会做出反应，当然根据玩家与**トリコ**友好度的不同，每个玩家看到的**トリコ**都是不同的。

**——原来如此，2层的里面好像有一个开关。**

上田：按下这个开关就会回到之前最初和大鹫在一起的地点，这时大鹫会有规律的行动，针对它的动作做出反应，就可以打开紧闭的大门，然后寻找新的道路……这就是试玩版的全部内容。

**——这个试玩版中，上田君最在意哪几点?**

上田：大鹫**トリコ**一些细微的动作，甚至睡觉的时候都会有很多小动作，比如对周围声音的反应、耳朵左右摇动的变化等等。

**——原来如此，那么游戏中的解说……**

上田：实际上是没有解说的，根据世界观的形态会放入一些辅助表示物，不过这一点也还在商讨阶段，很纠结。

**——トリコ从洞里露出脸时,不管动作还是质感都令人吃惊，耳朵碰到墙壁后还会跳一下啊……**

上田 耳朵的动作并非动画效果，而是导入物理引擎做出的接触反应，除了耳朵还有鼻子和皮肤。当然，里面的肌肉就都是动画效果了，耳朵竖起来和趴下去也是。养过猫的人一定都知道，你抚摸猫的背部的时候，小猫会做出反应来迎合你，有可能是使劲蹭也有可能是趴下身子，我就是想再现这种反应。这些触感和柔软的感觉是《旺达与巨像》里所没有的，尤其是没有感受到体温的表现，本作将会努力将反应做到体温这种程度。

**——能同时表现出重量感和柔软感，真让人吃惊……**

上田：还有很多玩家甚至不会察觉的部分，比如**トリコ**被少年逮到的时候，羽毛会趴下，与守卫战斗的时候会变得兴奋，就像猫的胡子会向前探出一样，全身毛儿立，眼大张，随着冒险的深入会越来越觉得神奇。

**——作为舞台建筑物的宏伟也超出想象啊。**

上田：话分两头，也并不是都做越大越好，屋内就十分狭小，这样的话，**トリコ**就会显得更巨大而且它的耳朵也会碰触墙壁做出反应，作为对比，屋外就十分广阔了。

**——也有很高的地方啊。**

上田：这是本作的一个要素，所以**トリコ**也会有跳的动作。

**——这么一说，少年的动作就自然很多呢。**

上田：为了让玩家感受到游戏中的世界，角色本身也会做出演技般的动作，比如手碰到什么东西时，脚触到地的时候，比起做出自然的动作，让玩家感受到游戏中这个世界的存在感更加重要……随着制作的进行还会有很多要素加入的，请耐心等待游戏发售吧。

The young king of a dragon who had lost magical power started on a journey toward the depth of the labyrinth to remove a spell.

# アンチェインブレイズレクス

UNCHAINBLADES REXX

牙 CV 森田成一

最强的龙皇

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PSP | 本刊译名：解放之刃REXX | | | 2011年6月23日 |
| N3DS | 幻想RPG | FURYU | 6090日元 | 日版 |
| | UMD/卡带 | 1人 | 记忆卡容量、分辨率未定 | 审查预定 |

预定2011年6月23日发售的幻想冒险角色扮演迷宫游戏《解放之刃REXX》。本作由制作《LUNAR》的赤司俊雄担任导演，负责《格兰蒂亚》的火野峻志担任剧本，担任《最终幻想》系列音乐的植松伸夫为本作谱写主题曲，并请到了14名当红的画师为本作的角色担任人设，其声优阵容也异常华丽。如此经典的组合，喜欢本格派幻想迷宫RPG的你又怎能错过呢！正如官方公布的本作游戏类型“知晓真正强大含义的RPG”，看到如此的制作阵容，相信你已经知道什么才叫真正的强大了。

人设：pako
代表作：《光明力量EXA》
被女神库琉涅亚夺去力量的年轻龙族之王。尽管力量弱化但是傲慢的性格却丝毫不减，一副唯我独尊的样子。

## 豪华制作阵大集结
## 献上究极的3D迷宫RPG



©FURYU CORPORATION 2011.All Rights Reserved.

## STORY

在这个由女神库琉涅亚（CV：水树奈奈）所创造的世界，这里是只有怪兽存在的幻想乡。拥有世界最强力量的主角，龙族年轻的王——牙（FANG）。由于过信自身的力量，触怒了女神库琉涅亚，而因此被剥夺了全部力量，变成了人类的身姿。为了取回力量，他与伙伴们踏上了冒险的旅程……

## 使用解放系统令怪兽成为伙伴

本作的战斗采用指令型回合制，最大的特征就是能够捕获虚弱敌人怪兽的“解放系统”。成为同伴的怪兽能够作为后援参战，每个角色最多可携带4个后援，也就是说游戏最多支持20人同时战斗。

### 海克特尔 CV 代永翼

傀儡族的王子

人设：大塚真一郎
代表作：《召唤之夜》系列
成体的青年傀儡。虽是拥有100人婚约者的王子，但是由于不想结婚而逃出了傀儡王国。性格温和善良的少爷。

### 玛莉 CV 佐藤聪美

曼陀罗少女

人设：户部淑
代表作：《神眷之力》
无表情而且极少发言的三无少女。然而在危急时刻发出的悲鸣会令听到的人丧命。拥有无法表现的善良内心一面。

### 妮可 CV 广桥凉

不可思议的九尾少女

人设：洼冈俊之
代表作：《偶像大师》
拥有九根尾巴的九尾族少女。性格平易近人而又天真烂漫。有些男子气的女孩。偶尔也会呈现女孩子特有的一面。

### 希尔维 CV 伊藤香奈惠

仰慕兄长的死神镰刀

人设：**よしづきくみち**
代表作：《魔法使的条件》
具有“死神”译名的Deathscythe一族少女。为了寻找失踪的哥哥而持续旅行。坚强而又温柔的女孩，优等生的性格，而且有些认死理。

### 提阿娜 CV 小清水亚美

凤凰的王女

人设：森泽晴行
代表作：《梦幻俱乐部》
虽是凤凰族的正统公主，但由于对曾经有过一面之缘的龙皇主角感到憧憬，为了成为龙族而开始旅行。极度的龙族狂热爱好者。

### 拉匹斯 CV 后藤邑子

男性恐惧症的美杜莎

人设：水无月**すう**
代表作：《天降之物》
具有能将看到的人石化能力的美杜莎。虽然是软软的性感大姐姐式的角色，但是却有男性恐惧症的烦恼。

**2015年，非洲全境反政府运动正式爆发。暴乱以“取回非洲”为口号，当地政府和联合国组成联军，目的是消灭威胁沿岸地区的反政府军和海盗组织。可是，反政府军装备精良，他们利用地形，擅长的游击作战，战争陷入相持状态…**

# ACE COMBAT® ASSAULT HORIZON

エースコンバット　アサルト・ホライゾン

| PS3 / X360 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| | 本刊译名：皇牌空战 突击地平线 | | 2011年上半年预定 | |
| | 模拟驾驶 | NBGI | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 多人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

《皇牌空战：突击地平线》将横跨PS3和Xbox360平台发售，这也将是《皇牌空战》游戏系列首次登陆PS3平台。按照游戏官网的信息，本作还极有可能会发行iPhone手机版本。据开发人员透露，《皇牌空战：突击地平线》使用了全新的系统与开发技术，势必将使空战类型的游戏得到质的飞跃。事实上，《皇牌空战：突击地平线》是Project ACES完全从零开始开发的一款新作。从已经放出的游戏截图和预告片来看，游戏中所呈现的各式各样的空中大战其火爆程度将是历代之最。

## 108特遣部队 守卫制空权

→从本作的预告宣传片来看，关于直升机的操控将首次加入《皇牌空战》系列游戏当中。

←关于直升机的操作细节还不得而知，但绝对是一次全新的体验。

## 空中火力 展开全面战争

→配备有强劲火力的阿帕奇拥有巨大杀伤力。

## 阿帕奇参战 最强直升机登场

# 划破天际

# 特遣部队简介

第 108 特遣部队（108th Task Force）可谓是联军的最强空中战力，这个混合了各式战机部队的北约联军特遣部队将出动包括 MH-60 黑鹰直升机、AH-64D 阿帕奇长弓攻击直升机、F-35闪电二型战斗机、F-15E攻击鹰式战斗轰炸机、AC-130U幽灵式空中炮艇、B-2 幽灵式战略轰炸机等各式空中武力来执行作战任务。

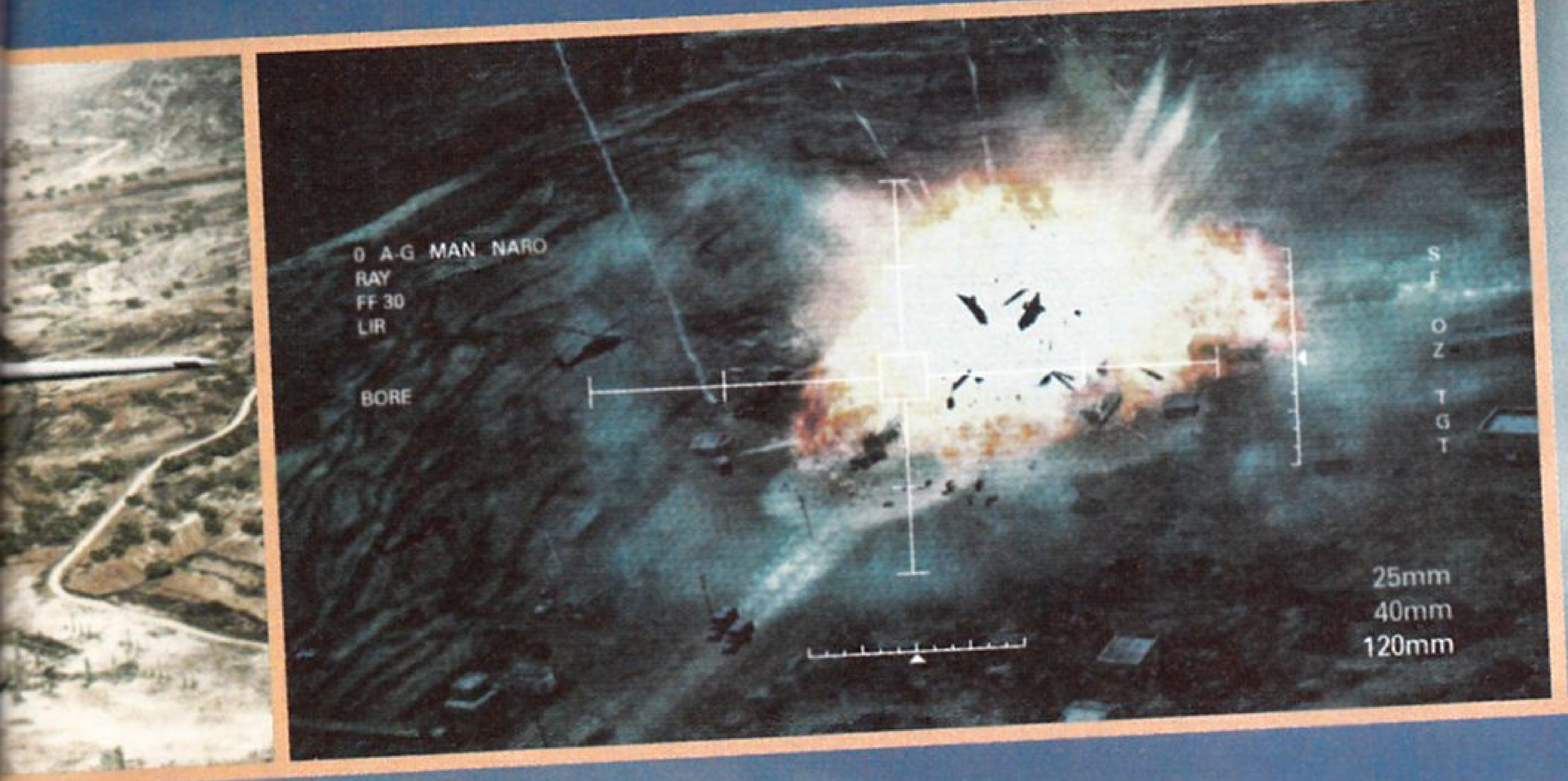
## 咆哮的加特林

## 当幽灵在盘旋 你已经死了

—在《皇牌空战：突击地平线》中还将首次加入对于飞机配备武器的操控，这一系统设定想必大家并不陌生，因为《使命召唤：现代战争》就率先引入过了。

## 旭日初升地平线 空中大战一触即发

# 游走于生死

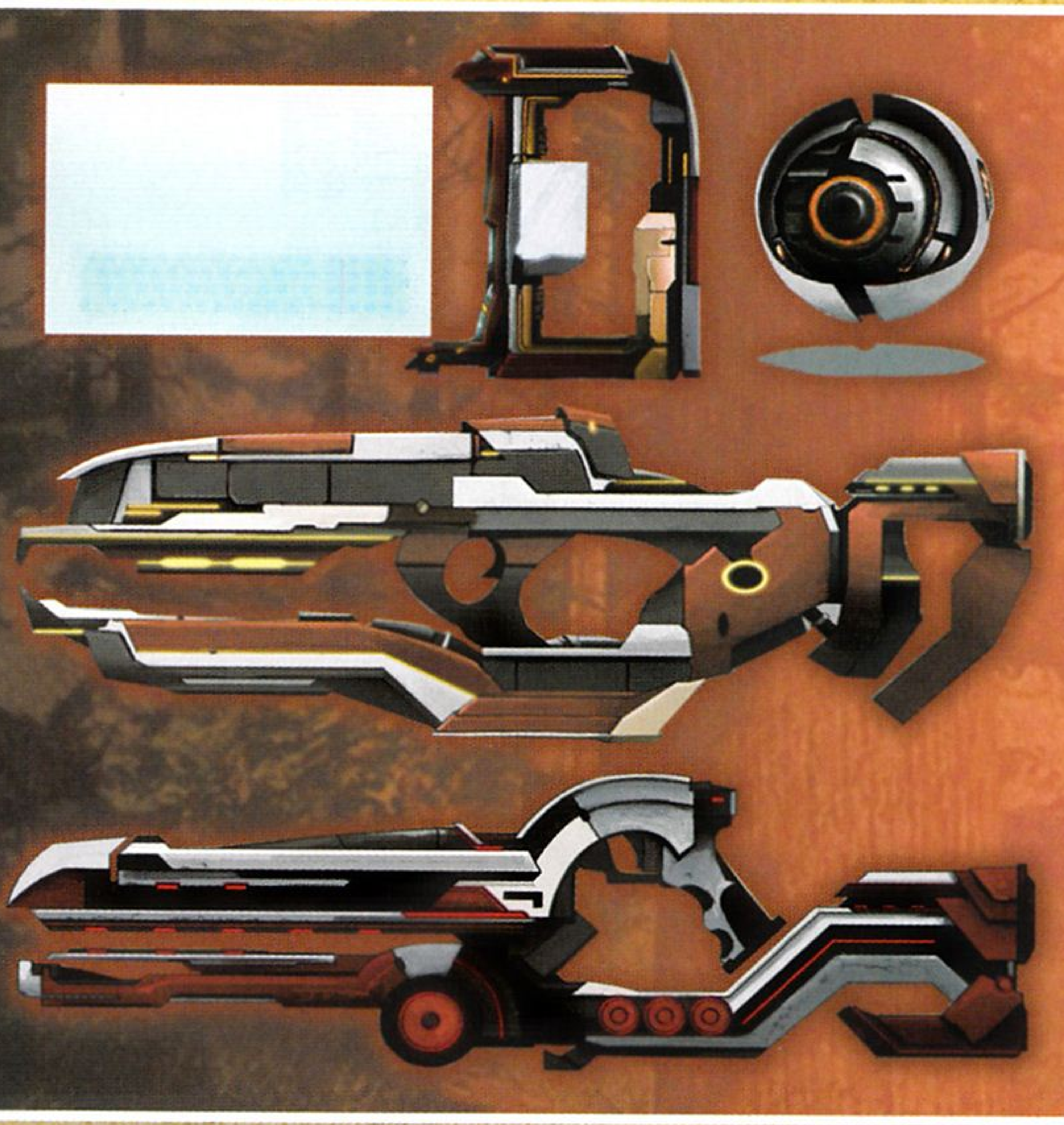



©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 本刊译名：猎户座：序章 | | | 发售日未定 |
| X360 | 第一人称射击 | Spiral Game Studios | 价格未定 | 版本 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

美式第一人称射击游戏《猎户座：序章》的最新情报是这样的，可使用的道具有喷射飞行器，敌人有巨大的恐龙，可以在代步装置上进行射击，另外还公布了两款枪械的造型以及类似宠物球的小道具。现在公布的图片已经能感受到相当魄力，目前官网已经开放了测试预约。

## 枪械造型公开



←使用背式飞行器空袭敌军营地。

## 空骑兵降临 全力突击

→恐龙奔跑袭来时那是相当的震撼。

## 突然遭遇战 火力全开

←甚至可以乘坐野战吉普，享受速度射击的快感。

## 战车上承载勇士 与巨兽搏命

# 用鲜血换取荣誉



(C)Spiral Game Studios

# SHIFT 2 UNLEASHED

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 本刊译名：极品飞车 变速2 全面解放 | | | 发售日未定 |
| X360 | 赛车竞速 | EA | 59.99美金 | 英语 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 720P | 10岁以上 |

在《极品飞车 热力追踪》发售后仅仅半年的时间，全新的《极品飞车》又要发售了，本作再次挑战专业赛车领域，在GT5的巨大压力下本作将会有怎样的成绩成为了广大玩家最期待的事情，官方号称本作将会为玩家带来市面上最写实迷人的竞速游戏体验，究竟是不是像说的这样，让我们用游戏说话吧！

## 极品飞车再战专业赛

## 速度融合激情 驰骋于赛车场

真实无比的物理机制，赛道与车辆的写实模糊，加上全新安全帽摄影视野，让你身历其境冲向终点线途中的每次擦撞震撼。

## 叫板GT赛车

# THE SECRET WORLD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| XBOX 360 X360 | 本刊译名：神秘世界 | | | 发售日未定 |
| | 在线角色扮演 | EA | 价格未定 | 英语 |
| | DVD | 多人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

本作是由《无尽的旅程》游戏总监Ragnar Tørnquist指导，故事背景设定在现代世界，来自世界各地神话传说中的恐怖生物突然出现在街上肆虐。游戏主要特色包括没有职业、没有等级的高自由度，深入探索栩栩如生的现代世界，玩家可以加入三大秘密组织、为自己所属阵营而战，再加上Ragnar Tørnquist的创意，本作值得稍微期待一下。

## 强力打造家用机网游

制作人表示他们很兴奋给玩家展示如何自由的在本作游戏中进行冒险，不过对于国内玩家来说不会有太大兴趣。

## 无限的自由性

© 2011 Electronic Arts Inc.

# 爱与勇气的童话……

这是一个
宏大而又渺小
无比珍重的故事
于绝望的地平线
腐朽逝去的魂之残像
濒临毁灭的世界中
燃起的生命之火
由此而延续的
另一个未来

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：Muv-Luv/Muv-Luv ALTERNATIVE | | 2011年秋预定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 超王道学园SF | 5pb./âge | 价格未定 | 日版 |
| | DVD | 1人 | 720p | 审查预定 |

2003年于PC平台发售的超王道学园恋爱ADV游戏《Muv-Luv（真爱）》，以及其续篇《Muv-luv ALTERNATIVE（两择）》由于其精彩的剧情安排，细腻的人物性格内心描写、宏大的世界观与蕴含其中深刻发人深省的内涵，而备受深度剧本向游戏玩家的喜爱与追捧。而如今本作终于决定于今秋移植登陆家用机XBOX360平台了！

## 关乎人类存亡的战斗

↑日常校园恋爱剧与SF战争史诗的交错融合，给人前所未有的震撼。

→极富代表性的机体设定。

## STORY

2001年10月22日。原本过着和平高中生活的18岁少年白银武醒来后发现，自己身边躺着一名陌生的少女——世界屈指企业的继承人，御剑冥夜。面对声称与自己有绝对命运羁绊的冥夜，不知所措的白银武被接下来前来叫醒自己的青梅竹马鉴纯夏一拳打飞。王道的学园剧就此展开。

2001年10月22日。原本生活在和平世界的白银武在家中醒来却发现，邻居青梅竹马的家被巨大的机械兵器压毁，而整个地球面临着名为BETA的外星生物的侵袭而濒临毁灭，他不知缘由地被放逐到了如此的平行世界中并开始了无限轮回。为了拯救人类并回到原本的世界，白银武的战斗开始了。

## 两个世界 个性的女主角们

主角身边人们以不同的身份存在与两个平行世界中，或是同学，或是战友。

**鉴纯夏**
青梅竹马，头上的呆毛有随情绪变形的机能。

**神千鹤**
班长/小队长，性格正直认真而有些死板。两根大辫子眼镜粗眉毛是特征。

**珠瀬壬姬**
猫一样可爱的女孩，修炼弓道。极东第一的狙击手。

**彩峰慧**
屈指的巨R，不思议少女，与千鹤不和。

**社霞**
三无超能力ESP少女，兔子一样的发饰同样随情绪摆动。

**铠衣美琴**
男孩一样的女孩，原本的世界是女孩一样的男孩。

**御剑冥夜**
政威大将军的双胞胎妹妹，特殊的存在。



©2011 5pb. Inc. ©2006 âge All rights reserved.

# 最强独占！本世代巅峰之作！

# UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION™

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：神秘海域3 德雷克的骗局 | | 2011年11月1日 |
|---|---|---|---|
| 动作射击 | Naughty Dog | 售价未定 | 英语 |
| 蓝光 | 多人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

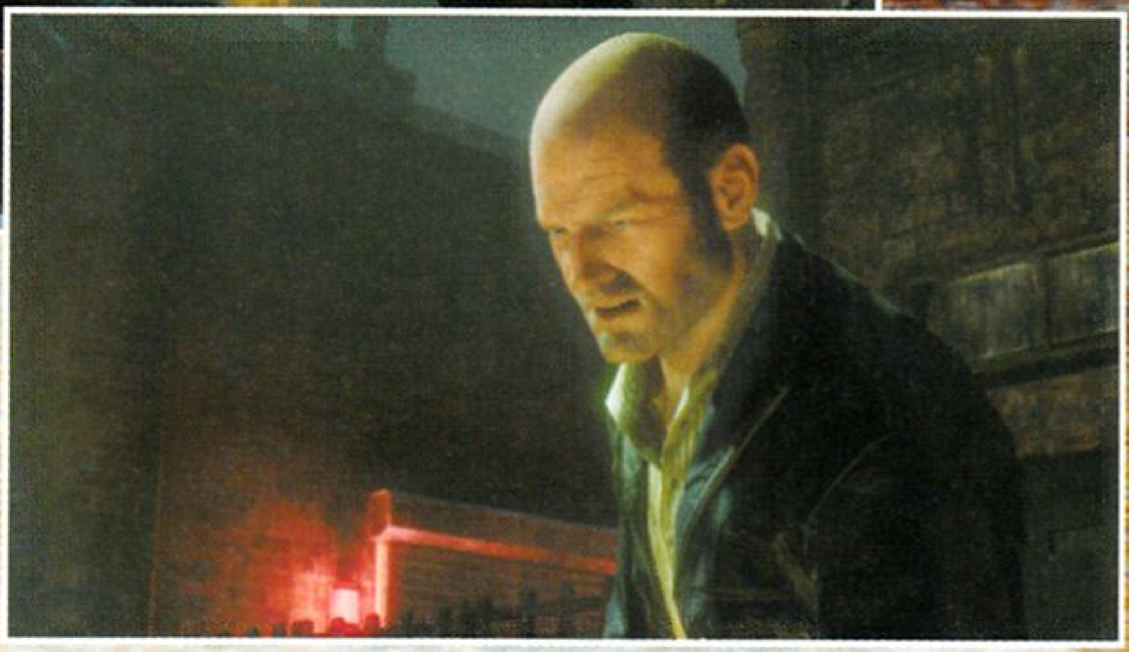
本作是全球销售超过800万套的《神秘海域》系列最新作，叙述主角德雷克与搭档苏利文前往阿拉伯半岛的鲁布哈利沙漠，探索失落古城「沙海的亚特兰提斯」的冒险。在本次的剧情事件影片中，德雷克与苏利文在不知名的昏暗后巷遭到一群凶恶壮汉殴打，随后现身的幕后主使者是有400年历史的古老秘密组织首领凯萨琳玛洛。身着黑色大衣态度冷酷的她，手持隐藏于伞柄中的短刀恐吓德瑞克，并夺走德瑞克家传的戒指。

## 绝无仅有强大的画面

↑早些时候宣传影像当中的大火让玩家们印象深刻。

→一边逃生的同时还要对付出现的敌人。

## 中年女性新角色登场



←刚刚公布的女性看样子应该是本作中的反面角色，年纪还不小……

←这种炮灰根本不是德雷克法人对手。

## 宇多田推荐必玩之作

→系列游戏一贯的动作成分将会在本作中发扬光大，更多的难题在等着德雷克和玩家挑战。

## 体验德雷克版夺宝奇兵

© 2010 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

# 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

| PS Portable PSP | 本刊译名：第2次超级机器人大战Z 破界篇 | | 2011年4月14日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 战略模拟 | NBGI | 7329日元 | 日版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 12岁以上 |

作为系列共52款作品,累计贩卖超过1470万套的机战系列诞生20周年的纪念作品，首次登录PSP掌机平台的本作《第2次超级机器人大战Z 破界篇》终于就要与大家见面了。本次就让我们来为大家介绍一下本作中出场的原创机体和角色，以及各登场作品的特有技能与命令好了。

# 原创机体与角色设定资料

## BLASTER

机设：小野圣二
全长：18.3m
重量：62.6t

阿克西昂财团第13防卫研究所开发的对次元兽用机动兵器“DM BUSTER”的试作一号机。开发时以No.0为开发代号。虽然机体是以阿克西昂制的机动兵器为基础研制的，但是为了对抗未知的生物“次元兽”而被赋予了破格的性能。特别是其超高机动性和索敌能力，并具得益于分析在战场上所得情报的能力。

## 库罗·布鲁斯特

CV：上田祐司

出身于军方的特殊部队，具有极高的单兵作战能力。一副厌世无赖的样子，不过却有热血的一面。讨厌女人，声称“美女不可信任”。其原因似乎和他的过去有关。

## 托莱亚·斯科特

阿克西昂财团第13防卫研究所的负责人。机器人工程学与能源工程学的权威，BLASTER的开发者。为了完成自己的研究不惜牺牲其他一切。似乎有些天然。

## 系统 再现原作的各种设定

本作的系统中尽可能地再现了各个加入作品原作中的设定。例如《CODE GEASS反逆的鲁路修》中的ZERO可以使用“战术指挥”指令，一回合内调整特定范围内友军的能力值等等。其他作品机体也都根据气力值高低能够发动原作中的能力，实现合同分离等指令等。

根据战况灵活使用3种指挥

→同原作一样超兽合神具有时间限制。

断空牙NOVA 超兽合神

←天元突破的机体能够实现分离·合体，交换驾驶员等命令。气力130之后发动螺旋力。

天元突破红莲螺旋之眼



©GAINAX・中島かずき/アニプレックス・KDE-J・テレビ東京・電通 ©GAINAX・中島かずき/劇場版グレンラガン製作委員会 ©サンライズ ©SUNRISE・BV・WOWOW ©SUNRISE／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006-2008 CLAMP ©XEBEC・フライングドッグ／創通 ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・毎日放送 ©東映 ©光プロダクション ©藤原忍／ダンクーガ ノヴァ製作委員会 ©PRODUCTION REED 1980 ©PRODUCTION REED 1985 ©1983 ビックウエスト・TMS ©1998 永井豪・石川賢／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会 ©2004 大張正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ製作委員会 ©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION ©2007 ビックウエスト／マクロスF製作委員会・MBS ©2009 ビックウエスト／劇場版マクロスF製作委員会 ©2009 永井豪/ダイナミック企画・くろがね屋 ©2009 BONES／Project EUREKA MOVIE

# KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 / X360 | 本刊译名：阿玛拉王国 惩罚 | | | 2011年秋季预定 |
| | 动作角色扮演 | EA | 价格未定 | 英语 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

1.本作是一款史诗级动作角色扮演游戏，游戏包含了数百个任务、人物、生物、武器及魔法。参与游戏制作的阵容十分强大，包括《龙与地下城》知名角色「崔斯特」的创造者「R.A. Salvatore」担任故事剧本；格莱美与艾美奖获奖的艺术作家、创造《闪灵悍将》系列的知名玩具设计师「Todd McFarlane」担任画师；《上古卷轴3》及《上古卷轴4》的首席设计师「Ken Rolston」参与设计。

©2011 38 Studios, LLC. All Rights Reserved.

# Risen 2 Dark Waters

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| XBOX 360 X360 | 本刊译名：异世界 漆黑之水 | | | 发售日未定 |
| | 角色扮演 | DEEP SILVER | 价格未定 | 英语 |
| | DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

本作交由Piranha Bytes和Pluto 13共同开发，由德国Deep Silver发行。故事和前作一样以地中海的某个火山岛做为游戏舞台，叙述在前作中由于「泰坦」的出现使得人类生命受到严重威胁，为了取得抵抗这些从海底上来的神秘生物的方法，主角必须在南方岛屿的海贼团之间展开冒险。任务里还夹杂着许多分歧的设定，所以玩家的选择将会决定故事最后的走向。另外本作还加入新的技能与关卡，并且怪物与NPC将会依照日夜的不同而有所改变等等。

©Copyright 2011 and Published by Deep Silver

# 生存or死亡
## 全新丧尸风暴再开

**在这里，没有懒散的阳光，没有动听的歌声，没有假日的舞会，没有法律的束缚，有的只是发疯的丧尸以及惊慌失措的你！拿起身边的武器，为了能从这炼狱逃脱，我不在乎双手是否染满鲜血！**

| PS3 / X360 | 本刊译名：死亡之岛 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 第一人称动作冒险 | DEEP SILVER | 价格未定 | 英语 |
| | 蓝光/DVD | 多人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

本作将以南太平洋某个渡假小岛作为游戏场景，由于不知名的病毒大量扩散，使得岛上的民众互相感染变成丧尸。玩家将扮演幸存者在这座「死亡之岛」上求生。游戏将采用第一人称视角，同时不以枪械做为主要的攻击武器，而是以格斗为主要战斗风格，所以武器将会是你日常生活中可能用过的任何东西。玩家将从四名角色选择一位来进行游戏，每个角色都有其特殊的能力，玩家将运用角色能力互相掩护合作来与丧尸对抗，升级自己的技能以便最周逃出生天。

## 度假胜地转眼变成人间地狱

↑面目狰狞的丧尸像玩家扑来，不知道最后是凶多吉少啊。

→使用武器砍杀丧尸，这感觉还真的很像《丧尸围城》。

## 丧尸围城？or求生之路？

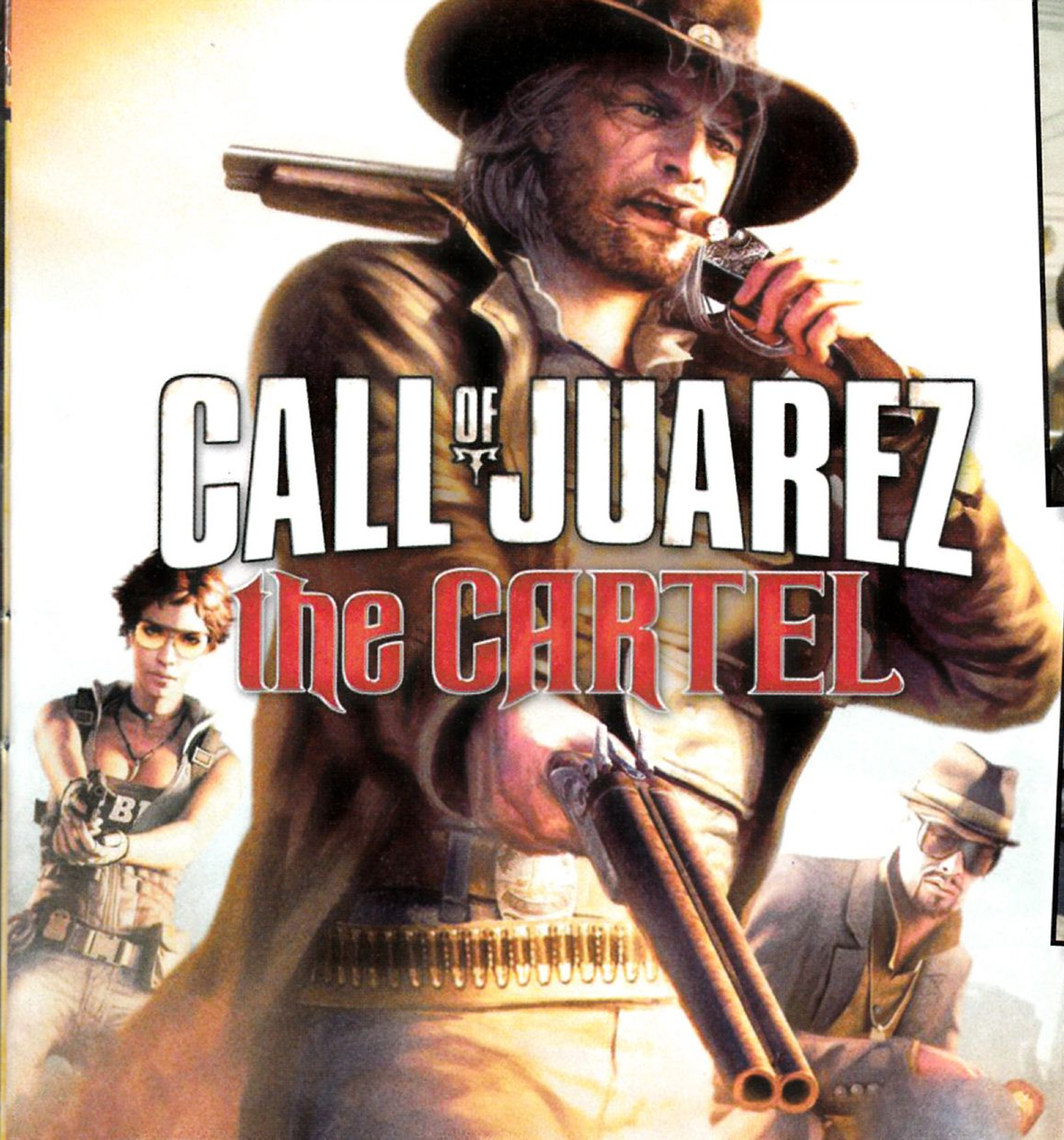
↑面对数量居多的丧尸，我们要做的就是保护好自己，杀出一条血路。

→本作中的女性角色在危机面前也必须坚强起来。

←本作中每名角色都有独有的成长系统，选择适合自己的类型展开逃脱吧。

## 今年最流行丧尸热潮

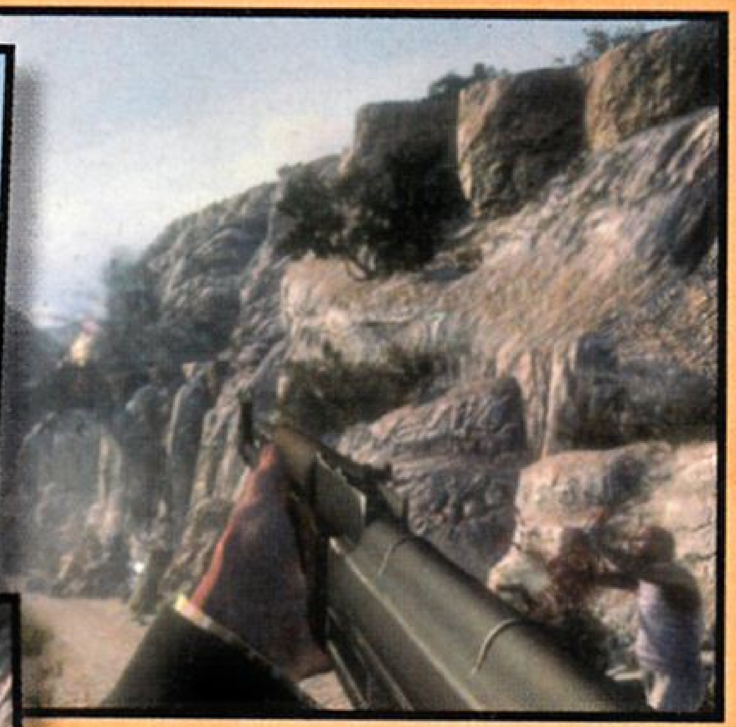
©Copyright 2011 and Published by Deep Silver



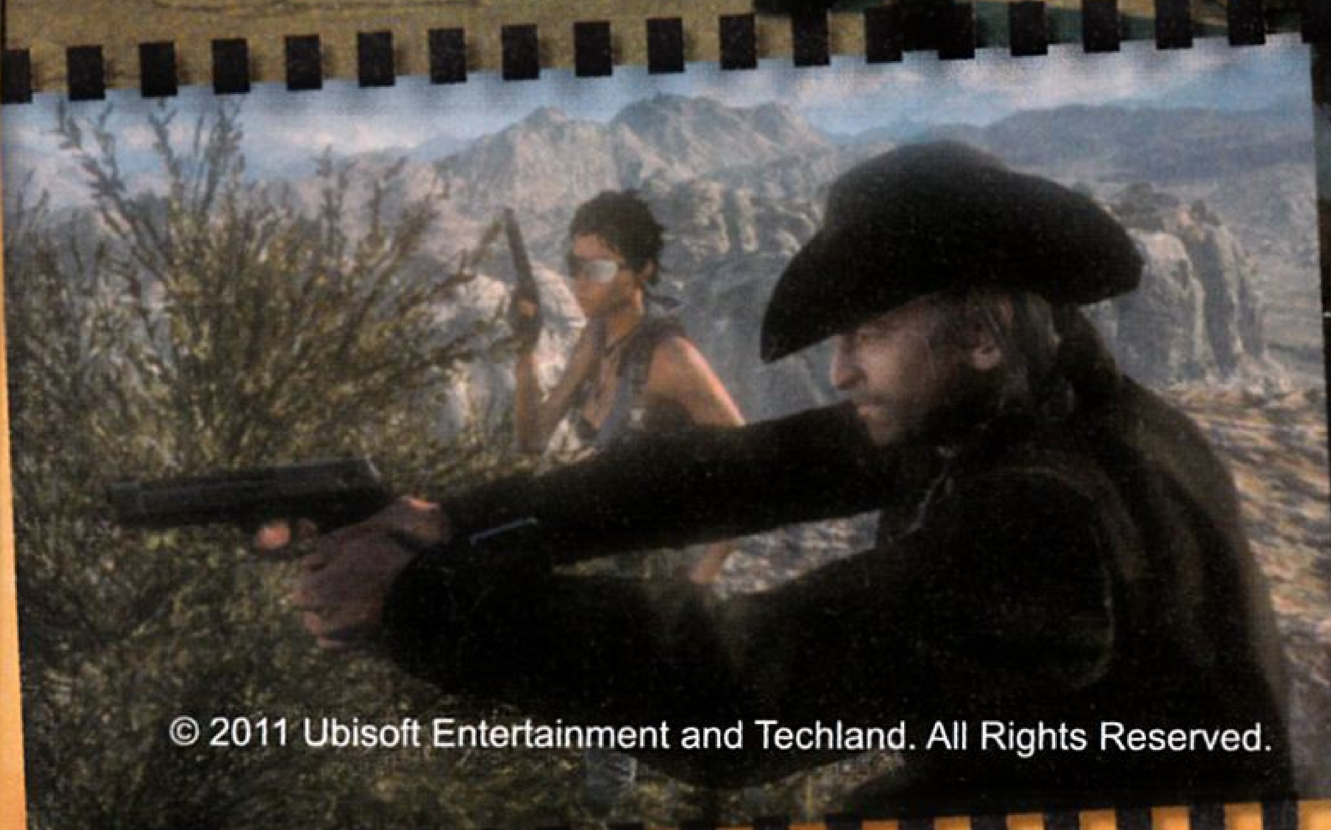
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 本刊译名：狂野西部 卡特尔(暂译) | | | 2011年夏季预定 |
| X360 | 第一人称射击 | Ubisoft | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 2人 | 分辨率未定 | 17岁以上 |

《狂野西部》一贯个性鲜明，无论是独具匠心的剧情、角色性格设定，还是火爆的游戏场面和爽快的操作手感，这一系列一直被玩家们所津津乐道。而《狂野西部》系列的最新作《卡特尔（暂译）》将再次带我们进入一个黑白颠倒，以暴制暴的游戏世界。Ubisoft 表示，《狂野西部 卡特尔》此次将带领玩家从前作无法无天的旧西部时代来到现代社会，玩家将踏上从洛杉矶到墨西哥华雷斯的旅程。游戏将提供同乐的多人模式及单人战役模式，其中包含了十几个任务和地图，并且拥有多样的游戏模式，例如逮捕嫌犯、保护证人、侦讯、卧底、飞车追逐等等。

## 在没有秩序和法制的社会
## 正义只能靠实力来争取



↑此次作品中所收录的武器种类是历代之最，其中有手枪、左轮手枪、突击步枪、猎枪等共三十余种。



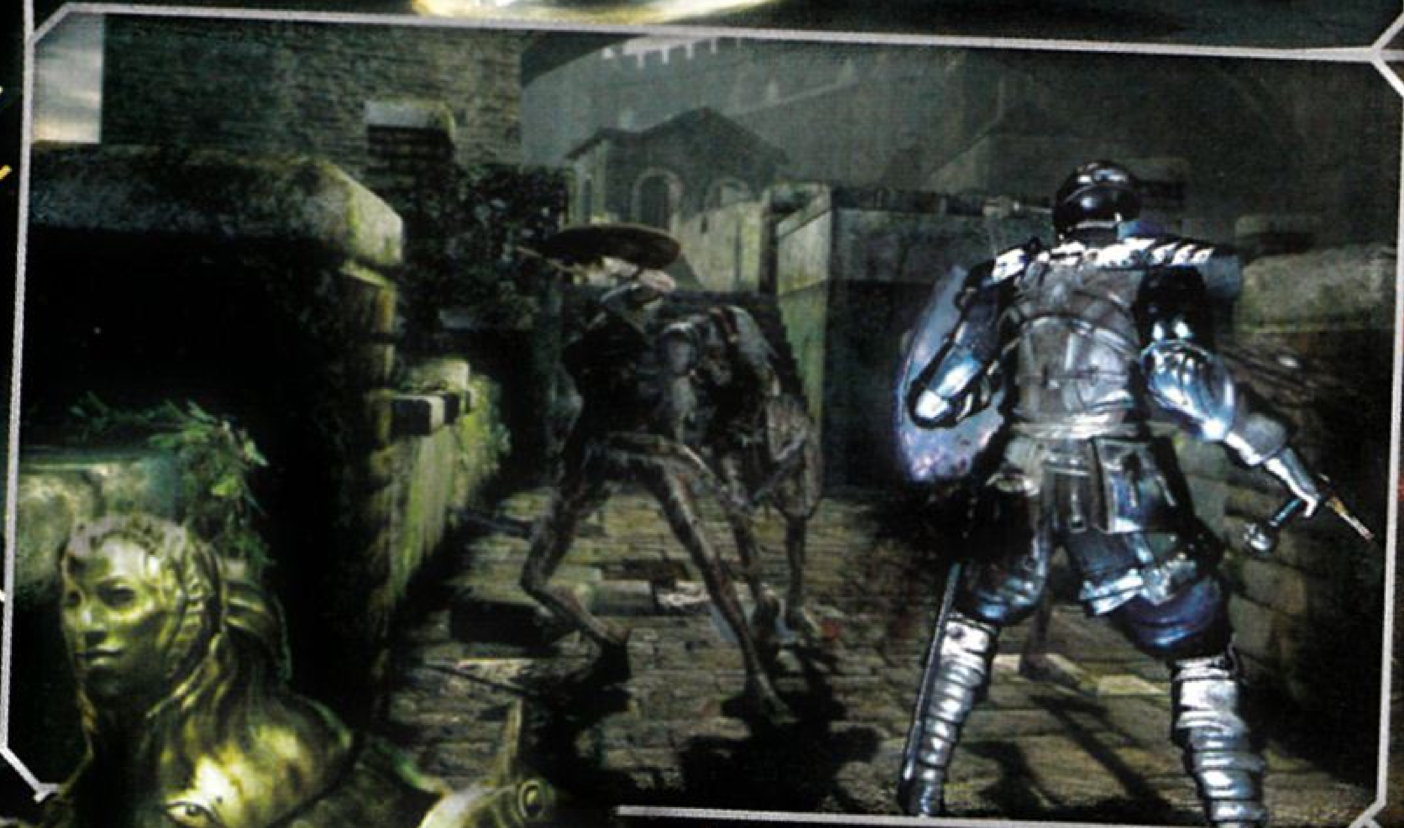
© 2011 Ubisoft Entertainment and Techland. All Rights Reserved.

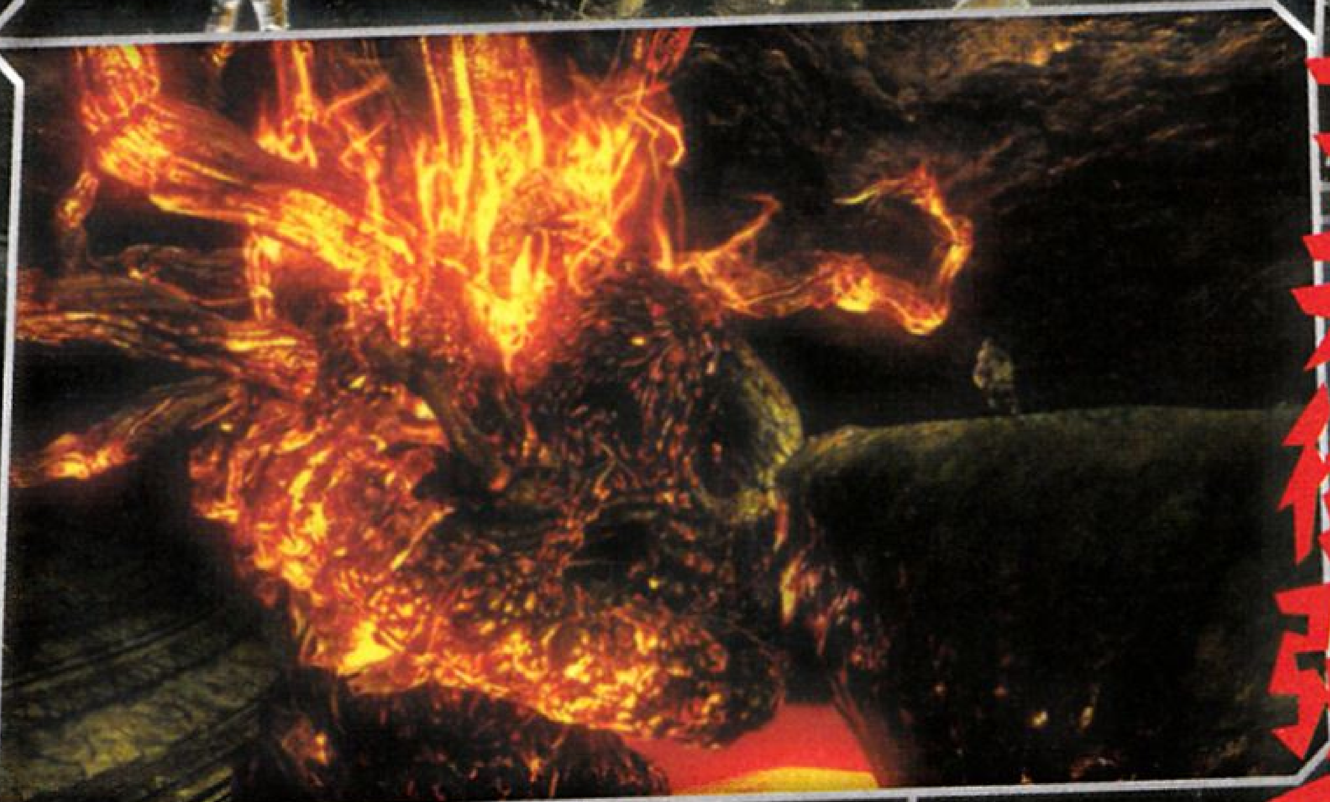
# DARK SOULS™

由From Software 制作，预定将在2011年内推出跨平台黑暗奇幻风角色扮演游戏《黑暗灵魂》在前不刚刚藉由制作方公布了整个冒险之旅的关键——「火」系统、登场敌人与设定插画等信息。《黑暗灵魂采用了于2009年2月推出的备受好评的《恶魔灵魂》的班制作人马，《恶魔灵魂》的精髓将在《黑暗灵魂》得到全部保留。游戏的整个难度将会极具挑战性，可是一款硬派美式RPG，喜欢此类型游戏的玩家可以多留意。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 本刊译名：黑暗灵魂 | | | 2011年内预定 |
| X360 | 动作角色扮演 | From Software | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

## 与不死骑士共御强敌

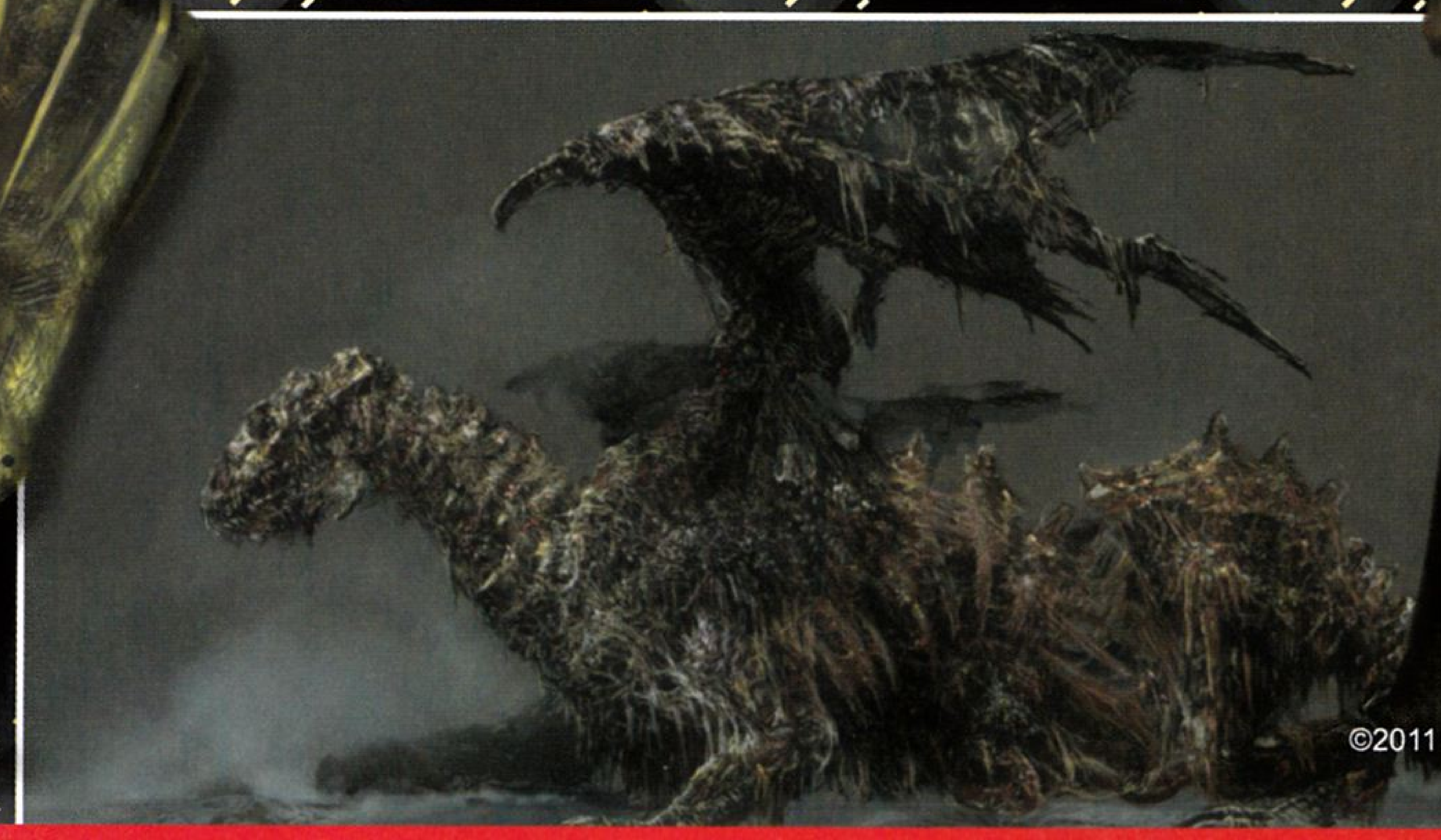




篝火是游戏迷宫中所设置的休憩据点，由同一区域的所有冒险者共享。在此冒险者可以暂时免于遭受敌人的威胁，可以放松身心恢复HP以迎接之后的挑战，还可以补给能在冒险途中恢复HP与MP的灵药。如果玩家在冒险途中不幸战死，也将从篝火处复活再战。

↑游戏画面将以黑暗风为主，玩家处于未知环境时需要时刻保持警惕。

异形骑士



灰色圣女

©2011 NBGI ©2011 FromSoftware, Inc.

# ARMORED CORE

| PS3 / X360 | 本刊译名：装甲核心5 | | 发售日未定 |
| --- | --- | --- | --- |
| 动作 | From Software | 价格未定 | 版本 |
| 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

预定于年内发售的《装甲核心5》日前又放出了新情报。类似塔防的防御系统、战队中留守指挥可以从地图上指挥全局、众多的武器零件DIY都成为本作的卖点。尤其是丰富多彩的零件设计图中，每个零件都有各个角度的草图，相信喜欢制作有特点机体的玩家一定可以利用这些造型不同的零件装配出属于自己的最强机体。下面将针对本作的各个特点一一做出解说。

# 三大卖点 透露核心大不同

## 总揽全局

最多可以组成5VS5的战斗团队，其中一人留在后方作为指挥主持大局，在俯视地图上不仅可以看到战局变化，还可以在地图上对其他小队成员做出指示，并且支持耳麦实时传递信息。另一方面也可以扫描，敌方情报。

←通过扫描战场的功能，获得敌方机体的第一手资料。

### 战时知己知彼

←地图左上角可显示战斗员的第一视角。

### 战斗正酣时 勘察我方机体

## 运筹帷幄

网战模式是本作的一大特点，上网搜索到团队后，要先从流浪状态开始，通过战斗胜利一步步赢得属于自己的领地，有了自己的地盘，就必须在领土内安装炮台等自卫设施，角度、型号……

←火炮的射击场面那是绝对的啪啪啪。

### 我地盘我做主！

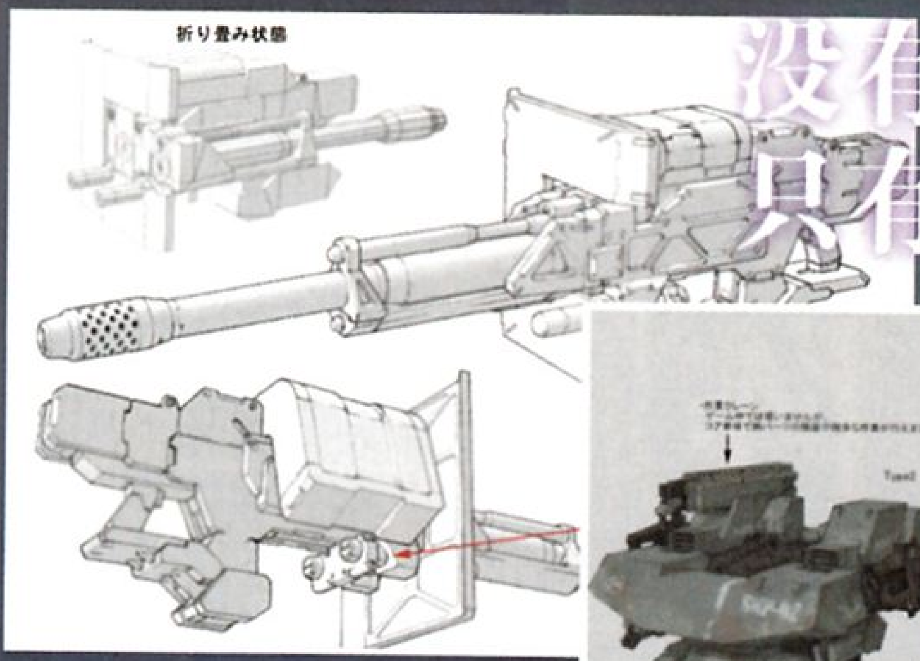
←有防卫火炮的掩护，独立机体的优势尽显。

→远炮射击近战单机防御的完美体系。

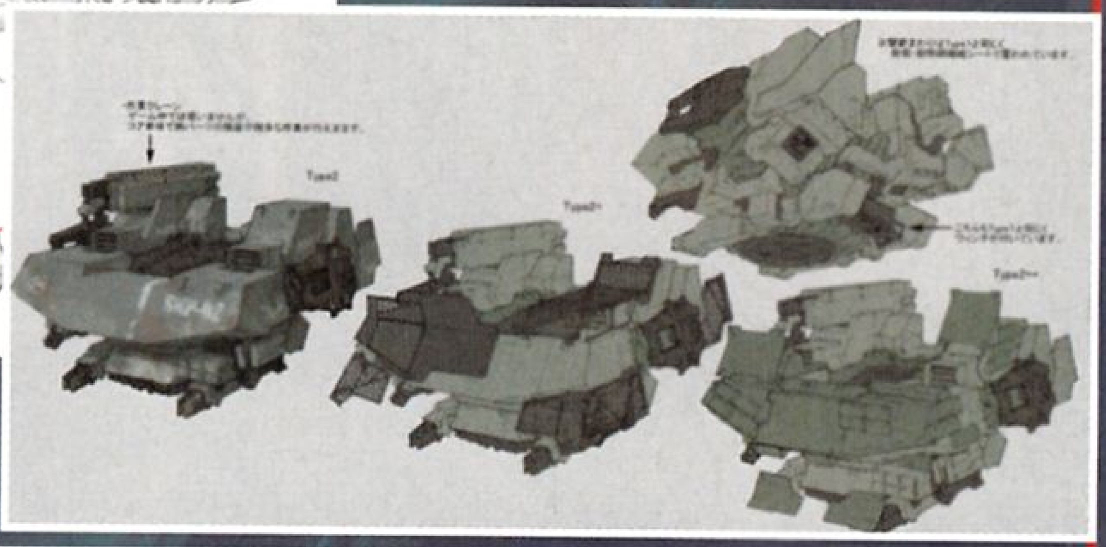
### 大魄力 装甲版塔防

## 海量零件

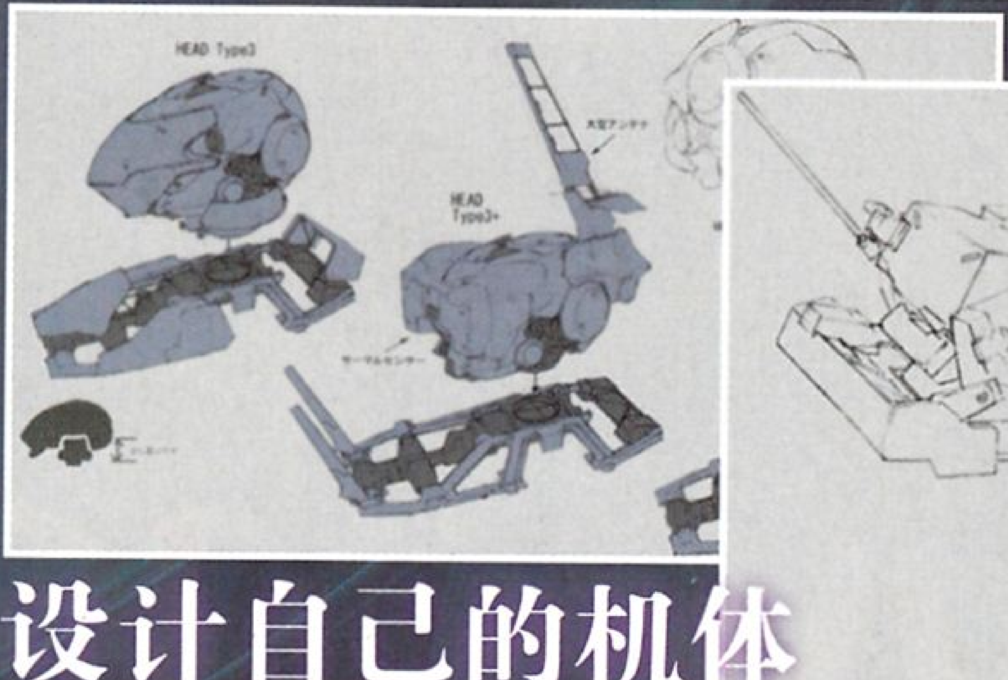
本作依然继承系列作一直以来的特点，支持很多DIY癖好者的怪趣味，零件总数达到500个之多，而且划分极细，头、身体、脚、武器……不同的组合让机体发生不同化学反应，性能各异。

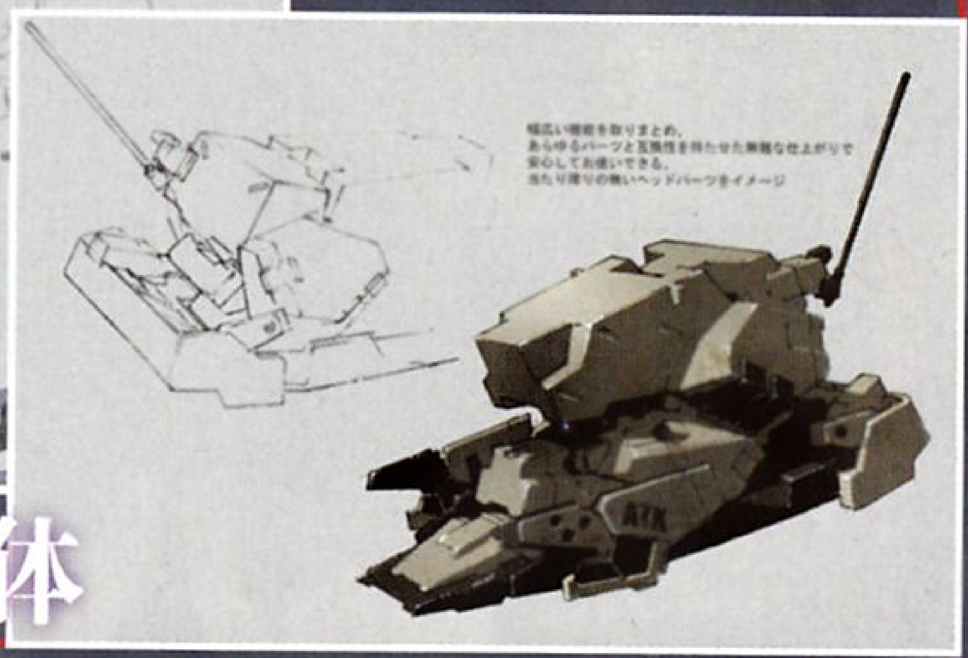


### 没有最强机 只有最强玩家



→丰富的零件，展现了机体多样化的一面。





### 设计自己的机体

(C) 2011 NBGI (C) 1997-2011 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

# 给你拳拳到肉之感

↑奎爷举手投足间都显露王道。

| PS3 / X360 | 本刊译名：真人快打9 | | 2011年4月19日 |
|---|---|---|---|
| 格斗对战 | NRStudios | 价格未定 | 美版 |
| 蓝光/DVD | 2人 | 分辨率未定 | 17岁以上 |

格斗游戏《真人快打》阔别已久的最新作，与以往故事情节最容易被忽略的格斗游戏不同，本作更强调故事性，游戏中每次战斗的结果将会直接对后面的剧情产生影响。游戏加入了挑战、对战、网络对战等模式，最多支持8人同时战斗。

## 霸气外露

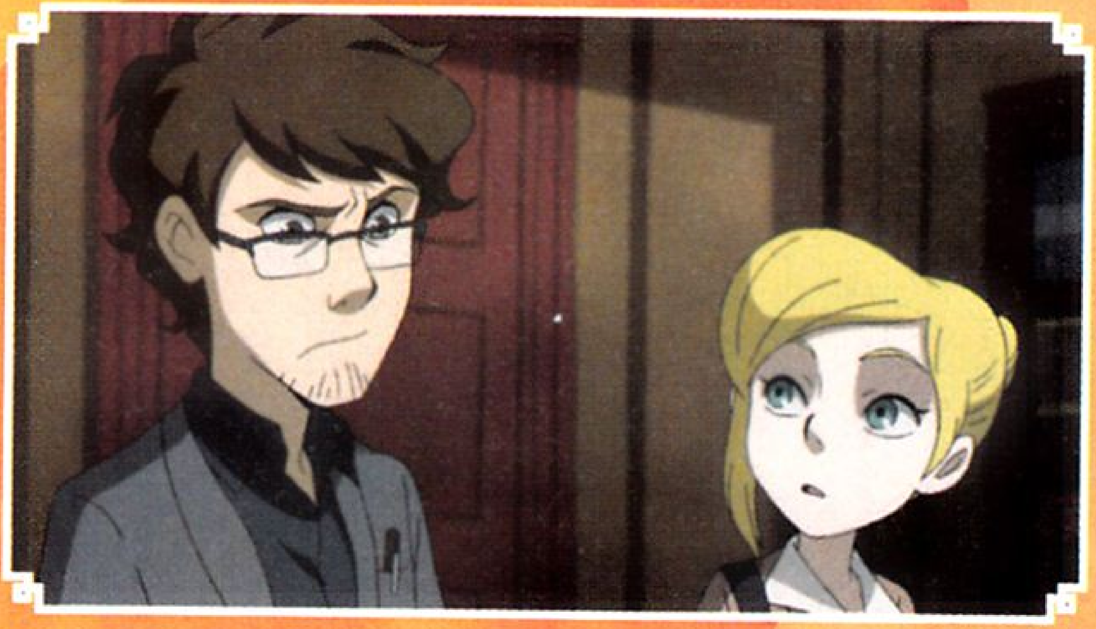
## 奎爷上阵

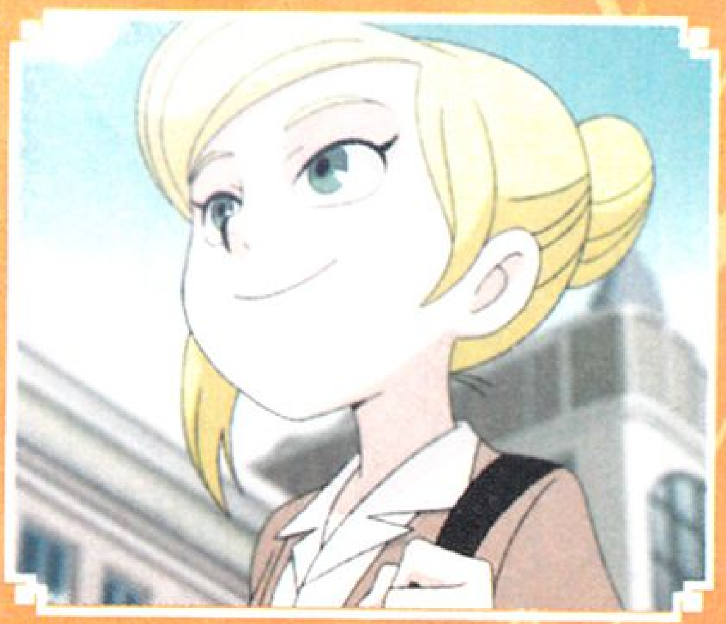
↑3D成像让平面格斗更真实。

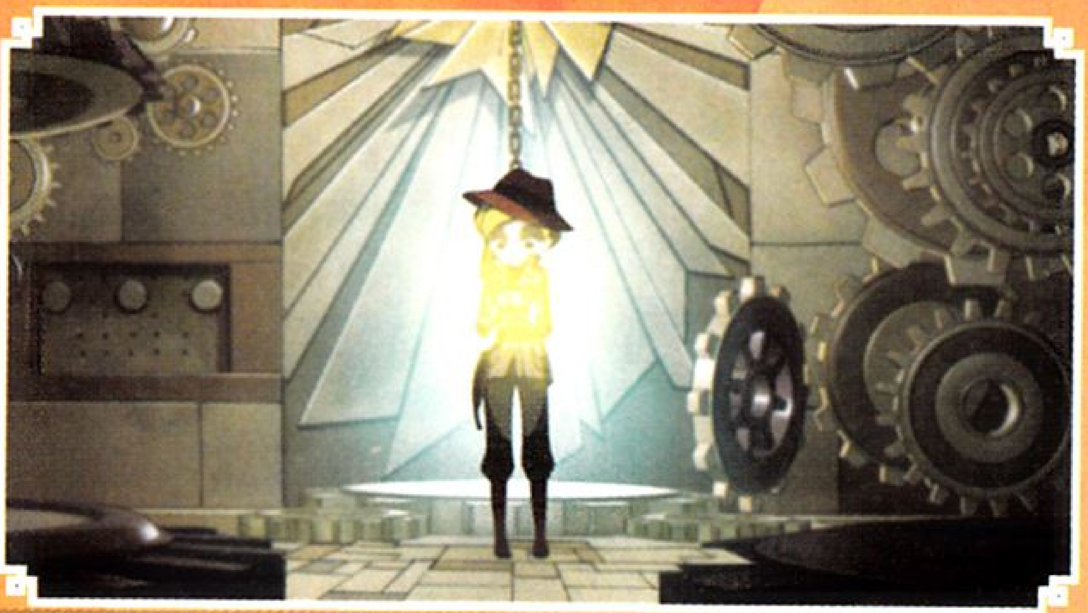
↑本作依然可以选择前代怀旧角色。

## 前八代共26位角色可供选择

© 2011 Warner Bros. Entertainment Inc.





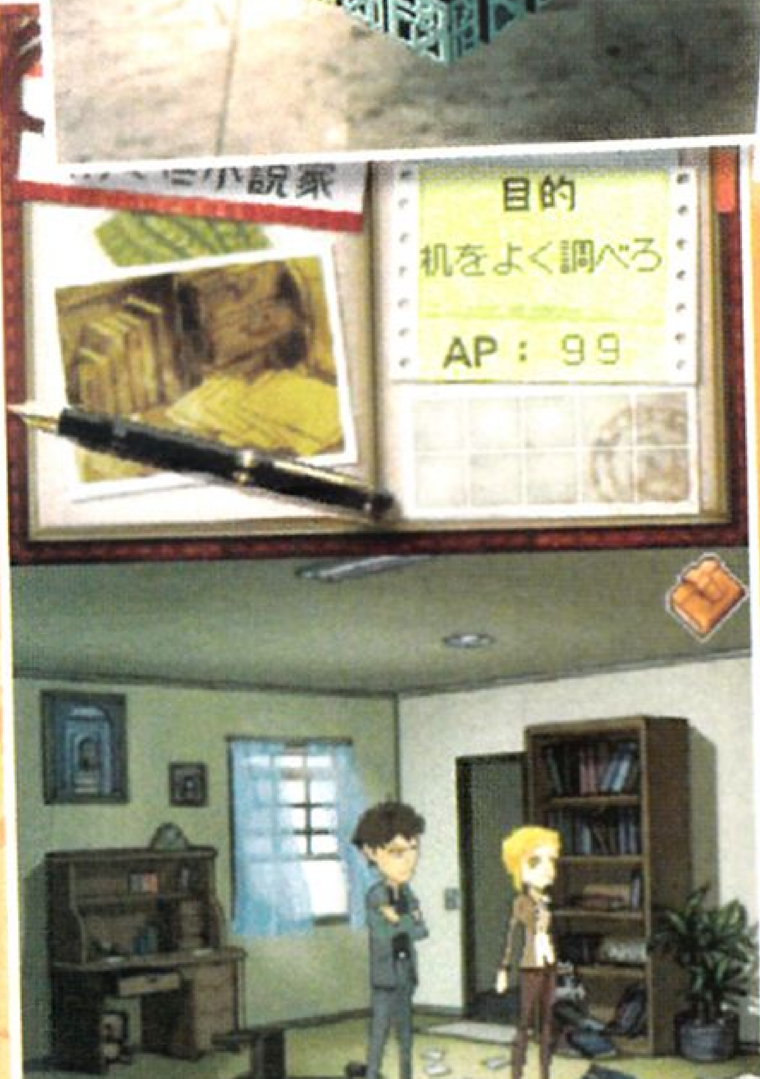


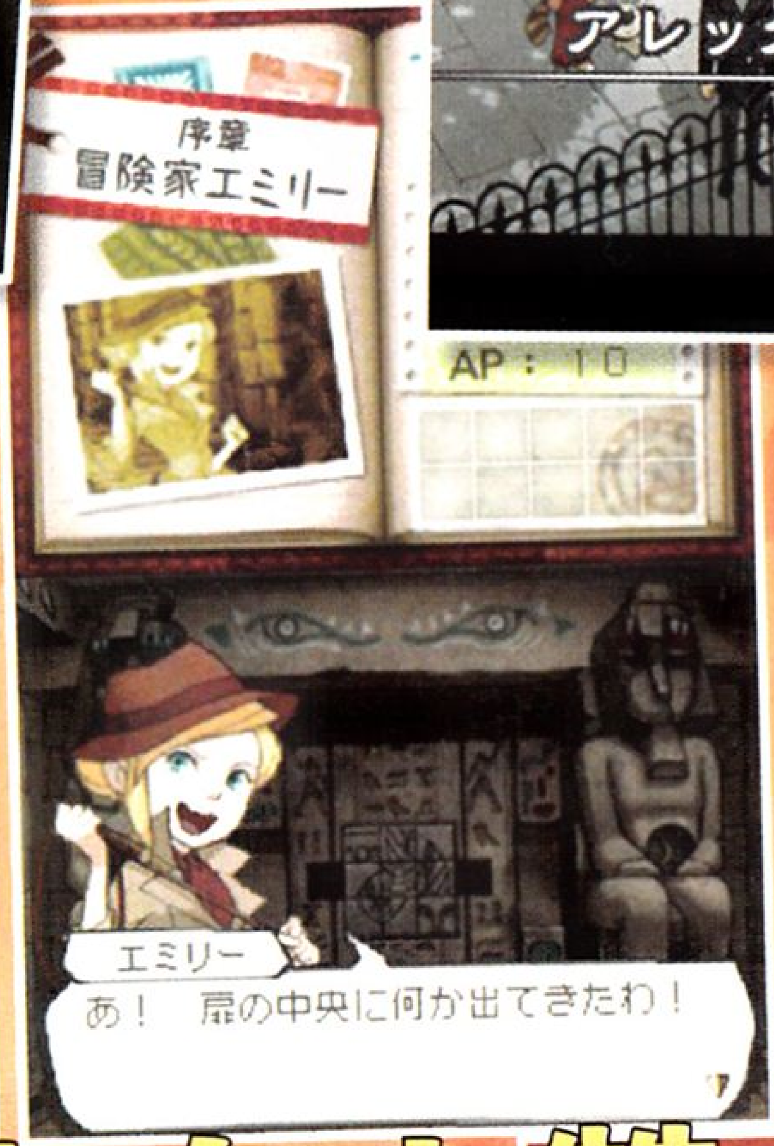
| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：：财宝报道 机械机关的遗产 | | 2011年5月26日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 冒险解谜 | NBGI | 5040日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 全年龄 |

这是由NBGI制作的一款冒险解谜游戏，当英伦风的气场设定、一男一女一矮挫的人物角色和大量谜题系统的游戏情报被公开出来的时候，很多细心地玩家不禁联想到《XX教授》……回归正题，由于一位冒险小说家失踪，新闻记者乔携摄像艾米丽从英国赶赴中东古代遗迹，结果，一场惊心动魄的动作大片就此拉开了序幕……

左图的谜题类似于立体找路，右图的谜题应该是对数字之类的。←

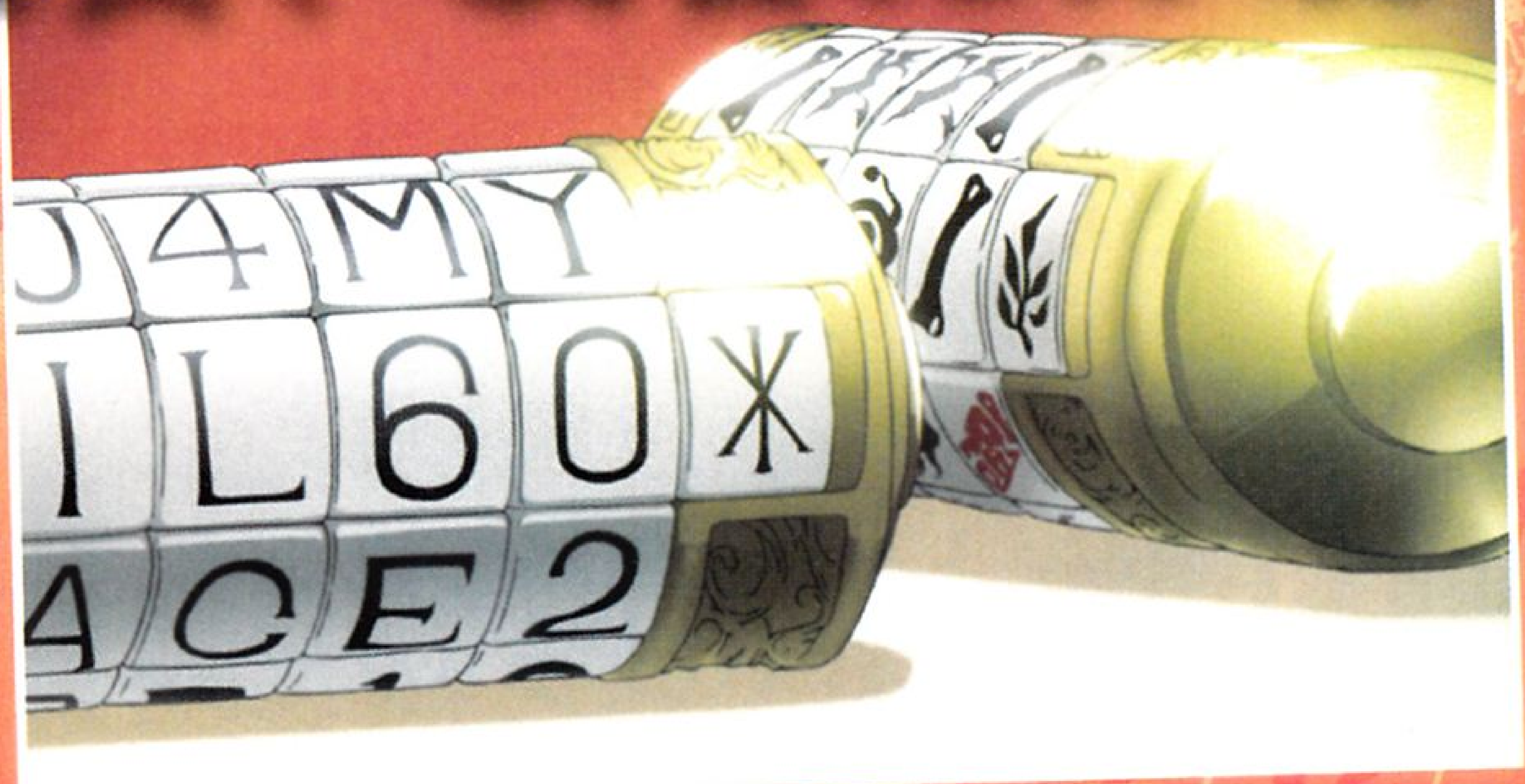
→每一章都有饱含寓意的标题和一些任务相关情报。






登场的主要人物有11位之多，不过目前公布的只有新闻记者乔、他的同事摄影师艾米丽和一个神秘小孩尼诺，还有一只有趣的小狗，是神秘小孩尼诺最好的伙伴。从官方放出的结构图可以看出，众多人物间应该都互相有所联系。

## 是是非非有人贬也有人赞、发售见分晓




©2011 NBGI

大条了大条了、腐女入驻闯家、还是来和菜汁抢饭碗的、
不看下去你的人生就不完整了少年！

# 闯关族的家

“哦，各位好，众编辑好，我就是那个被汁儿蜀妖魔化的特立独行纯爷们状的北京小·萝莉——艾德桑曼利。”

细心的读者可能发现了本次闯家的一个变化，17年杂志历史，首次读者主持版闯家火热登场，她就是来自北京东城区的17岁喜欢狮子的腐……哦不，真萝莉，艾德桑曼丽，下面的时间交给她，希望读者支持。

“艾德君、小艾、艾德桑……等等名称可以自选。有个伪大叔曾经给我现在做的这个事情起名为看板娘，实际意义不明，我和诸君一样不明白这个到底神马意思。= =其实现在坐在电脑前面写这个东西的我，确实不知道该写什么。虽说是开场白，但是突然发觉除了白话（北京方言，漫无目的的扯来扯去）以外，确实没有开场呢。啊哈哈哈，也许下次汁儿蜀就会发现一个比他更会胡扯凑字数的人出现了呢。”

有读者来信反映，你们小编太贫了，这里原本就是读者的天下才对吧！那好吧17年来一直坚持“读者就是上帝我们就是公仆（伪）”这个原则的死硬派杂志电软这次请到了读者（还是个17岁女）来主持，杂志不好做啊，读者也越来越挑剔了！无论如何多少给点面子捧捧场，不寄封信吗？少年？信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

**眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！**

## 闯家成员交友录

姓名：范建军　性别：男　年龄：15　QQ：799050995
地址：四川省绵阳市　自我介绍：爱DR爱游戏

姓名：季超　性别：男　年龄：18　QQ：43154380
地址：福建省三明市沙县　自我介绍：爱魔术、爱DR

姓名：孟添　性别：男　年龄：14　QQ：873370163
地址：浙江杭州　自我介绍：呆板、阳光宅男

姓名：蒋豫生　性别：男　年龄：……　QQ：949740581
地址：宁夏中卫一中　自我介绍：暂无

姓名：徐珂　性别：男　年龄：14　QQ：791617926
地址：湖北省安陆市安陆一中　自我介绍：少年非大叔

姓名：安童　性别：男　年龄：16　QQ：987379171
地址：内蒙古包头市　自我介绍：宅、开朗、游戏迷

姓名：姚博文　性别：男　年龄：17　QQ：604909526
地址：新疆乌鲁木齐　自我介绍：无双死忠

姓名：蜡笔小P　性别：男　年龄：16　QQ：891474889
地址：黑龙江黑河　自我介绍：暂无

姓名：杉崎健　性别：男　年龄：16　QQ：841752927
地址：黑龙江大庆　自我介绍：有妹则控，病娇控。

●（笑）嘛，总之，目前先自我介绍一下吧，充满各种各色幻想的伪萝莉一只。（喂喂，为什么连我自己都默认萝莉了啊……我的身高要悲愤了呢……）爱游戏爱动画爱小说，你们懂得，ACGN的一切。宅+腐程度不算太高（程度最高的时候我说一句话，我班同学有半句都听不懂= =），所以说目测上去不过就是个普普通通很正常的正常人。然后，一直在关注编辑部里各种搅基事件，你们懂得，无论是官配的两个年轻人，还是最近有火起来迹象的大叔中心……嘛……真是有爱的编辑部啊……（瞥）那么我们来说说游戏吧。感觉就像是众多女生的通病一样——无敌操作渣+无敌路痴帝+无敌耍赖流……如果说是仙剑之流的变态迷宫也就算了，可是……我打鬼泣4的m2也会迷路啊啊啊啊啊啊……新几拉奈依！！！！！对体育类的游戏属于先天的无能，尤其是足球，当年我曾经率领土耳其队打出了国足的的风范，上半场踢倒对方半支队伍，下半场我方罚下得只剩7个人……所以说，尽管这么热爱arpg游戏，到头来打得还是那么差= =（给我块豆腐撞死算了……）嘛，大致就是这样了呢。（这种好像自曝完毕的感觉是怎么回事……）

那么，看板娘（伪），报道完毕！（立正）

**艾德桑曼利**

【信件相关情报：罕见的24界大运会吉祥物邮票+小熊牛皮纸信封+2页撕下来的横格纸+用创可贴密封】

这是我认识电软6年写的第一封信，当年还是一高中生，现在转眼已是大三的人儿了。这本电软是我时隔3、4年后才买的又一本电软。（上一期是231期）停买的原因有很多：一是高考，二是的确觉得当时电软做的越来越差了，三是唯夜大妈一声不吭的消失在大众视野也是一个诱因（当时没有任何主机，所以闯家是我买电软的巨重要原因，那个每月不知怎么省出20元买电软的岁月啊，泪目表情），对了，看完这封信，请让它化为灰，让风扫走它，化为思念，告诉唯夜大妈我想念她了……（怎么感觉这么诡异）……不知不觉写了很多，就到这里吧，写的很长，应该也不会刊登，但这不重要了……

——广东大浦 东方不败

艾德桑曼利：创可贴做胶封啊……还真是有创意的做法呢。话说这位童鞋对过去时的电软怨念很多呀。作为一名【伪】老读者，我想说，电软这娃真的在成长。【众：娃你妹啊！】

蔬菜汁：编辑部屈指可数见过真人版唯夜的飘过。

小沛：唯夜啊……远目。

赤银：唯夜大妈啊，其实我们都很想他。请叫我赤银姐姐orz

肥皂：唯夜是个好同志！

宇多田：支持我一路走过来的，是我对正版游戏和小驯鹿的思念~【脸红】

莫邪：为什么我总是在队尾？再有楼上你怎么总是脸红。

支持你一路走过来的，也许就是对内大妈的思念~（大误）

【信件相关情报：奇怪为什么没有邮票+普通牛皮纸信封+据说是小学用剩的草稿纸】

呦！众鞭，又见面了！原本我真的不打算写这第三封信来着，可是这几期杂志很给力，到的也格外早，并且我仔细想想，作为一本拥有16年历史的老牌死硬派杂志，像我这样手写信件的人肯定少，写了肯定能进闯家（大误），于是便有了这封满是奇怪字体的信。作为一名天真可爱的在校学生（伪），我们终于顺利考完了试，抛开惨不忍睹的成绩和老妈内成天嘴里念叨的唧唧歪歪不谈，总算是放假了。终于可以整天泡在家里，面对电脑，在成堆的手纸里YY了，灭哈哈！话说自从闯家由菜蔬继了小沛的位后，出于其凑字数等某些不正常原因，竟然会在来信内容前加上这封信和信纸信息，这让我作为一名以勤俭持家为本的天真少年情何以堪！但是，作为一名有原则的人，我还是选择了小学用剩的草稿纸来写信，绝不是因为舍不得花钱哦。……今后我还会在闯家和博客继续活跃下去的！

——云南大理 小无

艾德桑曼利：宅男费纸一说果真是名不虚传啊……【默】……汁儿蜀的凑字技术我们都是亲眼所见呢【瞥】。脱离学校魔爪了啊小无君，恭喜你，我还要被关押仨月……::>_<::

蔬菜汁：不管是读者来信还是回复的客座嘉宾，你们的文字里都有点儿太（马赛克）了，【挖鼻】。

小沛：2楼你内个小动作……【吐口水】

赤银："手纸"不是信的意思吗？整天坐在电脑前YY……【远目】

肥皂：天真编辑情何以堪。

宇多田：楼下，感觉你刚才一直怪怪的。

莫邪：小熊，我和你换个位置好不好？

你写这封信的时候背后站着的……好像……是你老妈呢！

【信件相关情报：脏乱差的一个特大号信封+缭乱的字体一看就知道写信的人不讲个人卫生】

一纯情小女孩被你戳穿后变成了萝莉芯的大叔……

——北京海淀 尹为群（男26岁）

蔬菜汁：很多经常来信的读者都与小编成了无话不谈的朋友，我们经常利用上班上学的闲暇时间畅谈未来。其中也有个别思想邪恶妄图以虚假个人情报引诱无良少男的事件出现（例如这位读者），所以在此特别警告正在看杂志的各位少年，现在春暖花开，要小心身边的大龄游荡男青年。

怪蜀黍出没注意！

●首先向在中国云南地震、日本地震和海啸中丧生的人们表示哀悼！

●然后向在网络上只知道悼念"波多野老湿"却对日本地震幸灾乐祸的人竖起中指！

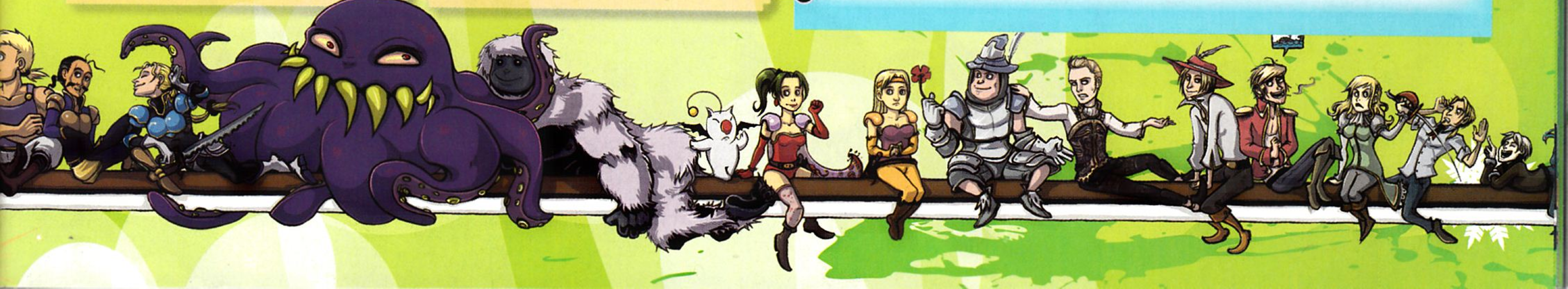
●假如元朝的时候，不是海上的飓风把忽必烈的战船全都吹翻，依照蒙古大军一贯的作战风格，恐怕当时的日本人早就被屠杀干净了。那么到了今天，无辜的我们是否也应该为此而背上"冷血杀手"的罪名呢？所以，在崇尚文明的今天，我们不应该还那么狭隘。如果这次遇难的都是崇尚武力的日本右翼份子，那么我也要笑三天了。可惜灾难不分善恶，在这次地震海啸中丧生的善良百姓，难道就不值得我们掉眼泪吗？

●最后，至于中国云南地震，我除了悼念逝者，还要对这次打破了6级以下地震出现伤亡的记录表示遗憾和愤怒！老天爷！你瞎了啊？！世上有那么些该死的人，您就收了他们吧！

●356，很好玩……

生命没有国界，悼念逝者！

**小沛**



【信件相关情报：两只黄鹂鸣翠柳邮票+普通牛皮纸信封……字体清秀】

首先要说声抱歉，由于本人对书本近乎偏执的爱情，所以不忍心破坏书籍剪下回函表，还请原谅（鞠躬）。怎么说呢？我是一个不折不扣的游戏菜鸟，作为一个菜鸟，我菜到连几个游戏平台都分不清的程度，作为一个高考复读生，现在根本没时间补的说，连这封信都是我在年三十晚上抽空写出来的，等开学顺路送到邮局去吧！对于电软我只是个新读者，很多栏目我都喜欢……这次就这样吧，高考完再见！

——山东薛城 白显昊

艾德桑曼利：看起来写的很匆忙呢，上学神马的很辛苦的对吧，身为悲催高三党表示灰常理解。亲要加油啊。高考完，发来喜报吧！(>_<)

蔬菜汁：作为一个不太专业的游戏编辑，菜汁尤其喜欢新读者兼菜鸟玩家，我懂得你都不懂，你不懂的我都懂，哇咔咔。

小沛：2L~我忍不了了！我想踹死你！

赤银：祝你重考顺利。让我们高考后再见吧！

肥皂：战斗吧，少年！

莫邪：重考生，我都升上来了，你也要努力啊！

宇多田：其实小熊一直认为新手没啥丢人的，谁不是从新手变成老手的？我也有啥都不知道的时候呢~

说好再见的你可不要食言啊重考生！

●日本附近地震了。一时间网上各种谣言，各种同情，各种叫好，各种赞同，各种谩骂。

●赤银说：灾难往往是考验人们素质的时候。我不喜欢叫好也不喜欢骂人，也不喜欢为叫好或是骂人的人叫好，更不会骂叫好或是骂人的人……于是愿世界和平。阿门。

●买了红蓝两个PG强袭存着。凯瑟琳到了。figma明日香到了。一切平安。

●最近各种浮躁，沉不住气啊。平静些，躁动的心啊。

●最近似乎身边的人都在减肥？或是在节约省钱？于是，赤银也被减肥，被节约省钱了。

●周末完全无法工作，无论是在家，哪怕在办公室打算加班，写下东西的可能性为零。

●累了，各种疲劳。好想找个时间好好歇一歇。不过最近似乎可能性不大。

●近一个月没回家了，倒不是想家……也不是没吃好喝好睡好……却似乎还是少点什么？

●知足常乐，请大家珍惜自己所拥有的。哪怕你一无所有，那么请珍惜你自己。

教练，我想去日本……

**赤银**

●虽然大家都津津乐道于新发售的3DS，但是我对这台新机器却没甚兴趣，却在月初入了一台二手的NDSi XL（欧版的），本来有个日版卖家，怎奈出手太快，只好买了另外一位的。还送DSTWO的烧录卡，真是赚了啊赚了。

●周末与朋友一起重返鼓楼，在排了2小时长队之后终于在福瑞林西点入手椰蓉条一斤、蝴蝶酥一斤、蛋挞10个。随后到护城河北面的池记吃了顿烤串，虽然一年没回这里了，味道却没变，甚好，甚好。

●日本地震海啸，核电站泄漏，国际一片哗然。不管怎么说，遭了灾就要同情，咱们不是也地震了么。至于核泄漏，据我所知，当年切尔诺贝利附近受沾染的地区，核辐射已经恢复到泄漏前的正常水平。无论什么NBC（核生化）防护装置，都没有大自然的治愈能力那么伟大。

●最近才知道，没办理流量包月的手机上网，每K收费0.01元，折合成每M就是10元那么多。可惜前两天我不知道这一点，稀里糊涂地拿自己的卡下了很多流量的东西，结果导致前两天欠费200多元。对于我这个不知道手机上网那么黑的人来说，这个教训也太惨痛一点了吧……

**猴子**

再也不用不包流量的手机上网了

【信件相关情报：过期大中奖信封套着一非主流小信封+令人怀念的267期回函】

在这小信封里面装的是我买的第一本电软的回函表（267期），小小的一张纸条，揉得皱皱巴巴的（翻箱倒柜挖出来的），在买第一本电软时就有了写信的念头，只是后来这张表被我扔进了铅笔盒里，唉，时光如炮弹，转眼就一年……其实我想告诉编编们，全国有无数个像我这样的读者支持着电软，希望电软越办越好。

——江苏杭州 孟添

艾德桑曼利："时光如炮弹"……好句！某艾收藏了！话说某艾常常是写了一半的回函卡就扔到一边从此忘记了呢……到最后连继续写下去的勇气都没了呢……【阴影】

蔬菜汁：那时，我在。

小沛：怀念……

赤银：267……是2009年1月吧……那时还在大学……

肥皂：2009年……

宇多田：那时我已经是宇多田FANs了。

躲在角落里默默哭泣的267期回函

【信件相关情报：奇怪为什么又没有邮票+补丁贩限定信封并且背面写有"想学也学不会"的字样+大白信纸一张+293回函】

某天，长辈们在饭桌上谈论上瘾的问题，说到了植物大战僵尸，然后就说起FC的采蘑菇、坦克大战，我在一旁笑而不语。回函上的字你们就忍了吧，至少我认为还是很清楚滴，主要是一件事还没说完，就写不下鸟，字的大小已经控制鸟，写的太小我自己可能都看不清，内花猫似的卷面也请忍了吧！钢笔水弄得我满手都是，当时又没有其他笔鸟，抓起身上的钢笔就开始涂鸦鸟……我同学天天唱《忐忑》，我好想揍他！吵死了，看杂志都不让安静！呃，我手写的好痛……腰也好痛，但是还是想写，（喂，废话怎么这么多！？）那么，留着下次说，休息去鸟！

——四川成都 王佳婧

艾德桑曼利：看到了一位姑娘的名字，某艾表示灰常鸡冻！某艾每次回信的字都是按照给定的横线长度码的……看到亲如此努力的写，某艾顿时感到无地自容啊……【阴影】

蔬菜汁：某艾，其实你字写多了……【瞪】

小沛：无语凝噎。【瞥】

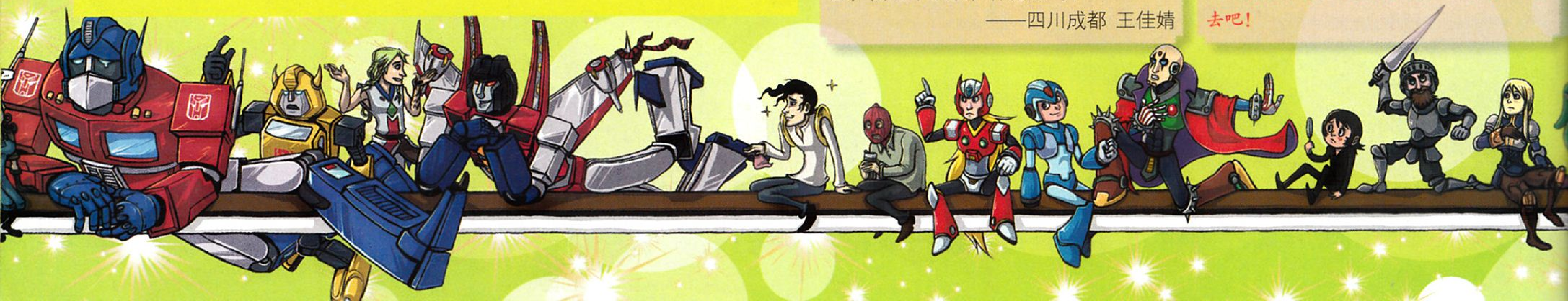
赤银：海K有一阵也是每天唱《忐忑》，做杂志都不让安静。【吐】

肥皂：想揍就去揍吧！热血啊，有没有！要不行就摔东西，一时冲动啊，有没有！【抖腿】

宇多田：还是楼上舒服些，空气不错【踩】

莫邪：宇多田你给我差不多一点！【暴】

你们得庆幸自己没看到内张地图式回函卡去吧！



●风大，有沙，很大的路，很大的城市。看似可触摸，其实离你很远，让你难以靠近它，难以认清它，难以了解它。是以，迷失。

●周末跑去电影院看了《观音山》，想起中国没有成型的艺术院线，所以导演们拍文艺片如果不想成为纯粹的艺术殉道者，那么就只能一方面苦大仇深地去国外电影节走红毯，一方面打扮得花枝招展地迎合内地电影观众，然后经历鲜花与烂番茄的冰火两重天，《观音山》也不能免俗。影片的宣传海报用了小范童鞋的性感双腿以及同“张士豪”的激吻，影片在国内最大的宣传卖点仿佛一下子成了大尺度（虽然影片中根本没有）。我觉得这是挺悲哀的一件事，就如同让一个良家妇女非得要打扮成风尘女去色诱观众一样。好在当时坐在我身边的一对小情侣终于还是受不了影片的节奏，起身离去，我才感觉比较踏实。

●孤独不会永远，在一起才会永远。火车飞快的逝去，携带着充满失落和希望的血液，我们一起奔向远方。

## 去找观音山

肥皂

【信件相关情报：两只黄鹂鸣翠柳邮票+普通信封+293回函卡+三张精美信纸】

我遵守了约定，一个月后再次给你们写回函，一方面是很无聊，另一方面更无聊！2011注定又是烧钱的一年呐……我一伪宅同学和我一起去书店催《动感新时代》，他看见架子上有一本《看动漫》（山寨），随口吐了两句，旁边一女生立马对着他说，“你看不看，不看我要买了啊！”然后我同学回了一句，“别吵吵，我正要买。”说着走到老板面前对老板说：“这本书封面坏了，麻烦再来一本。”不了老板说了一句：“等一下，算完帐再来和你换，把书随手扔进箱子里的异次元空间去了。”女孩顿时石化，我同学潇洒离去，两天后，我们再来买《动新》时，……内女孩成了我同学的XX，你懂得。赤银说的对，宅腐果然一家，伪宅伪腐更是一家，哈哈哈。说到学校的书店，真是一个传奇的地方，多少少男少女们在那里邂逅，然后……你懂的。

你可曾想过，一个14岁的少年却被16、7岁的同学们喊大叔是个什么光景，原因不得而知，痛苦不言而喻，往事不堪回首……

——湖北安陆 徐珂

艾德桑曼利：宅腐果然一家……我勒个去！身为一名伪宅真腐女，我想说，严重支持你们班上那两位！谁说腐女们不能有正常感情生活了！这就是榜样！【此人已疯】。

蔬菜汁：楼上……你激动了……你也有很多故事吧？欢迎投稿。

小沛：……啊，年轻真好……

赤银：其实我也是（此处省略五十字）那啥的啊。

肥皂：好吧，我是来打酱油的。

宇多田：（搬板凳），宅腐的情感生活观注中。

莫邪：谁说腐女不能有正常感情生活了！有木有！

少年！你信里有软广告！而且你根本就略去了关键的部分吧！

【信件相关情报：光杆儿没毛儿虫吃鼠咬破破烂烂一信封+为什么又没有邮票！+字很飘逸！】

昨天值班看电软，被领导君发现，没收了书不说，还让写5000字检查，娘了个腿儿！

新生报到！亲爱的众小编们你们好！我是去年10月才看DR的新人，也是第一次给你们写信呢，挺开心的，如果能看到你们的回复那我会更开心嗒，嘿嘿……我是个军人，平时没什么时间关注和了解游戏业内的新闻和信息，唯一的途径便是托人从外面带回来的DR，但我已经很知足了，因为我也有一颗游戏的心呐！（抬头45度望天，悄悄拭去眼角的泪水）我真的好羡慕你们，可以每天都干自己喜欢的事情，虽然表面上你们总是斗嘴吵架的，但是我能够从心里感觉出来你们很快乐，看见你们这样，平时生活中那些烦恼的事也能很开烟消云散了吧，喂喂，你们要一直这样快乐下去哦！

TO大叔：这位大叔每次看到你脑海中总会浮现出“小妹妹，一个人呐？想不想吃棒棒糖啊？依嘿嘿嘿……”这样的话，大叔你不会是猥琐神教的教徒吧？……其实我也是……

TO赤银：真的好想成为像你一样优秀又才华的游戏人呐，我会努力的。

TO宇多田：最欣赏你玩游戏的态度以及敬业精神了，并且我也是银魂的忠实FANs哦，我最喜欢土方了……

TO小沛：沛公！因为有你的存在，DR才会如此的其乐融融，向你致敬！

TO肥皂：你不是没有存在感的！喜欢你写的手札和专栏，加油哦！

TO莫邪：你也要多上镜哦，嗯嗯。

——北京大兴 袁晨

艾德桑曼利：再次看到了解放军叔叔，果断抬起双眼，左手抚胸，仰望中。看到了“北京大兴”的落款时，某艾的千言万语化作一句：“老乡尼豪！”

蔬菜汁：【盯楼上】不吃个棒棒糖吗？曼利？

小沛：【敬礼】向读者致敬，向读者致敬。

赤银：【掩面】优秀又有才华啊……真是过奖了。愧不敢当啊。

肥皂：好吧，我不是没有存在感……【低头】

宇多田：【脸红】我很喜欢定春……毛绒绒……

莫邪：【抓狂】他们一直把我放在队尾！也没人管管！还有，楼上你脸红个什么劲儿啊！死开！

又拐来一个！这月指标达成！

●这个月请称呼我为“网战小熊”，因为最近不停的在联机对战，从MOH到KZ3、从SSF4到MVC3……除了工作、和小驯鹿聊天、吃饭睡觉之外，只要有点时间都在联机。

●老妈拿了一本考驾照的书给我看，说过阵子要我去考驾驶本。咱可是从来没有摸过车的人，而且就算考上了咱也没钱买车啊！仔细问了一下才知道我妈单纯是因为这东西越晚考越贵，老妈你厉害！

●国内3DS价格最近已经正常了，持观望态度的玩家可以下手了（写下这句话的时候机器价格还没有因为日本地震上涨，但是不排除有这个可能性……），而且当大家拿到这期杂志的时候美版的机器也应该发售了，美版价格更加诱人，这掌机绝对值得购买！

●距离银魂再开还有不到一个月，激动啊！记得当初第一季完结的时候我的个性签名是“没有银魂我还怎么活”……

●日本突然发生的地震海啸让人再次感受到了自然的力量，希望受灾地区的人们能快些从这件事情的阴影中走出来。另外国内在这危急关头涌现出了一批脑残愤青，别忘了咱们汶川地震的时候人家是什么态度，请不要再给自己的国家丢人现眼了！

●地震之后PSN就一直断断续续，网战神马的也直接受到了影响，目前三款游戏等待网战之后封盘……另外由于地震的原因这个月的很多游戏都延期发售了，里面就包括咱喜欢的《如龙 终章》，本来还说下期同时做两个大作的攻略呢……

●这几天听到的全是核电站、核泄漏、核辐射……也不知道日本那边还安全不？要是危险的话赶紧把我喜欢的那些人撤出来啊！什么宇多田光、堀北真希、小岛秀夫、中岛美嘉、YUI、杉田智和、能登麻美子、钉宫理惠……啊啊啊啊啊啊啊啊啊！我要去日本救人啊！

宇多田

## 祈福，日本！

## 隐藏秘技教习板

正在温暖的被窝儿里赖床不想去上学正在看内个、正在温暖的教室里背着唧唧歪歪的老师偷偷看内个和上完一天工好不容易有个歇一会儿的时间坐下来看内个的读者朋友们，你们好，我是内个里面的小编蔬菜汁，为实验远距离意念通信，现诚招实验者若干，应招者请做以下动作：“合上杂志、闭眼，做祈福状，坚持个10秒，睁眼”，意志电波会根据主人意志强弱选择远近去向人施以助力，随着经验值的累积，有可能习得隐藏秘奥【真·祝福弹】的绝世秘技也不一定……

# 《电软》回函卡讨论话题

## 话题1:你对索尼新掌机"NGP"有什么看法?和任天堂的3DS比呢?

**王志成 黑龙江哈尔滨** 这两种压根没法比，sony的这几代主机都是纯搁那儿炫耀“硬件机能”，而抛弃了最重要的“为了游戏”，NGP新增加的要素没有一个是能帮助人们好好享受游戏的。PS3刚出的时候sony整天就知道鼓吹“机能强大”，结果那些纸为了单纯享受游戏快乐的少年们纷纷转投Wii。任天堂所做的主机无一不是“为了游戏”而做，廉价的硬件，低下的性能，让sony不屑一顾，但结果是“游戏”战胜了“机能”，综上所述，索尼的NGP应该是吃了隔夜的臭豆腐闹坏脑子弄出来的。Sony老实回去卖彩电吧。结局我们已经看到了。

**东方筱辰 江苏连云港** 对NGP充满期待啊……尤其是触控性能，外型也很不错，秉承了一贯风格，与3DS相比的话……我本人比较偏向NGP，一个是分辨率问题，NGP的分辨率更大了，还有就是触控，虽然3DS也有，但不是全部，鉴于本人有轻微的晕3D，所以3DS的最大招牌对我也没有什么吸引力。再说了，sony的机体机能强大，谁都知道，而3DS只达到了PSP的水平，而NGP4倍于PSP，高低立现，不过也不能完全这么说，毕竟3DS还是有很多优点的。

**章文章 浙江临安** OMG！我是O字形的嘴巴看完整篇报道的，实在是太震撼了！在性能上秒杀Iphone4，更别提PSP水平的3DS了！四核处理器+5寸960乘544多点触摸屏+背部触控板+前后双摄像头+六轴感应+GPS+WI-FI+3G+蓝牙+双摇杆……天哪，作为性能党的我，对此还有什么好奢求的呢？其实如果仅有媲美Iphone4的屏幕和接近PS3的性能，就足以让我颤抖了……当初3DS公布的时候，确实吸引了我，主要体现了裸眼3D和牛X的游戏阵容上，但说实话，像“擦身而过”这种功能提不起我半点兴趣，而让人蛋疼的屏幕分辨率和勉强超过PSP的机能让我没有了玩游戏的冲动……严格意义上讲我并不是索饭，只是SONY的理念很符合我的口味，看来iphone的购买计划会无限期延后了……

**袁晨 北京大兴** 这个问题也是本人非常纠结的一件事情，龙哥不是说NGP的机能是4倍于PSP吗，着实是很诱人的啊，但3DS也凭借着其出色的创意性和游戏的可玩性获得了巨大的成功呢。如果资金允许的话，也希望来个制霸的，如若无法如愿的话，本人还是倾向于3DS吧，毕竟游戏嘛，开心才是最重要的啊。

**王佳婧 四川成都** “NGP”会不会很娇气呢？我怕拿到我手上搞不了几次就摔坏了呢（注：我可是有破坏王之称的，囧）“NGP”居然不叫PSP2，呃，晕呢。她的画面居然达到PS3的效果，还是让我很期待的，但是她诸多的功能（比如可触控屏幕、背部触控板、摄像头等）让我对她的耐用性，主要是抗摔性深表怀疑。（俺是有破坏王之称的，囧）要是不小心摔两下，那不是又得去换？岂不是得去换啊？好麻烦的说，纠结的很。（虽然钢笔写的像个花脸，小编们就忍了吧，好吧，废话到此，继续正题）这次索尼和任天堂的路线不同呢！老任的卖点就是裸眼看3D，而索尼则是传统的（就是优化画面，升级硬件及软件）路线，两大厂商走的路线完全不一样，结果会怎样？还是得看市场需求，当下3D不是很火嘛，况且还不需要专用眼镜，这确实是老任的很大一个优势，但是性价比如何？若性价比不高，那等于是白白浪费钱。我想，很多玩家入手时，这点是务必考虑的。而索尼相对比较保守吧？还是比较稳妥。说不定以后再升级追加个什么3D的东西，那岂不是后来居上？（好吧，我YY的，未来的事谁也说不准）两大厂商都出了新机，那老微又会出什么新招呢？哈！还是比较期待啊！本来还想写两大掌机的分析的，但是纸不够写（好吧我承认我专业知识学疯了，什么市场、供需、商品的最讨厌了）。

**范一兵 黑龙江大兴安岭** 貌似还不错，双摇杆，前后摄像头，支持3G网络，六轴，可触摸屏幕，但样子没有太大变化，我个人感觉外观不是很好，而将获得超越PSP与PS3的游戏体验的话，价格一定相当昂贵，任天堂的3DS与NGP无法相比，不是一个层次，3DS应该与PSP差不多吧，但不得不承认任天堂的游戏更有创意，也不能说谁好谁坏，每个人心中都有一个天平，仁者见仁，智者见智！

**杉崎键 黑龙江大庆** 话说“NGP”虽然是4倍性能的PSP，但是价格可能太贵3600人民币的话，我会持观望态度，3DS想入手，NGP与3DS相比就是神与人啊。

**徐凯 浙江舟山** 相当期待的说，我是一位画面党，3DS没什么吸引力，如果NGP不是天价发售，游戏又能跟得上的话，我一定要买，唯一一点就是造型不够帅。

**SJSJ 浙江嘉兴** 1，外形山寨，远不及初代；2，功能强大，可惜不实用；3，一台游戏机没有必要做成这样；4，太奢华。希望对手对其施压，让其下调价格。（写着“让价格说话”的大标语，不过话写成了语，虽然改过来了，但是你差不多一点！英文名字太绕嘴了！）

**蒋豫生 宁夏中卫** 压了个跟就没有可比性啊……一个运用了山寨手机都有的触摸屏，一个是立体现场版的……一个玩的时候可以用手去摸，一个却是无比真实的感觉……就是机壳上没有萝莉啊，两家厂子都就那样啦！

**孟添 江苏杭州** NGP啊，多了个摇杆外加触屏么，其实也没有什么看法啦，玩过后感觉好才行，另外这价格就不能实惠点……55，压岁钱被我妈保管了，靠。

## 话题2:如果让你来设计一新掌机,你会怎么发挥?

**王志成 黑龙江哈尔滨** 首先，作为掌机来说，握在手里必须让人感觉舒服、不累。键位位置的不生硬、放松状态下手指也能够到，电池容量增加，提高续航能力。游戏采用大容量存储媒介，降低成本（尽量），如果偏向视觉效果那就加大屏幕，偏向游戏性就增加重力感应，声音效果很重要，sony和ipad的声音处理系统和模块就不错，外型不一定时尚，但一定要简约醒目。一定要能联机（物理与互联网），这是掌机的标志性功能（最主要的）。以上。

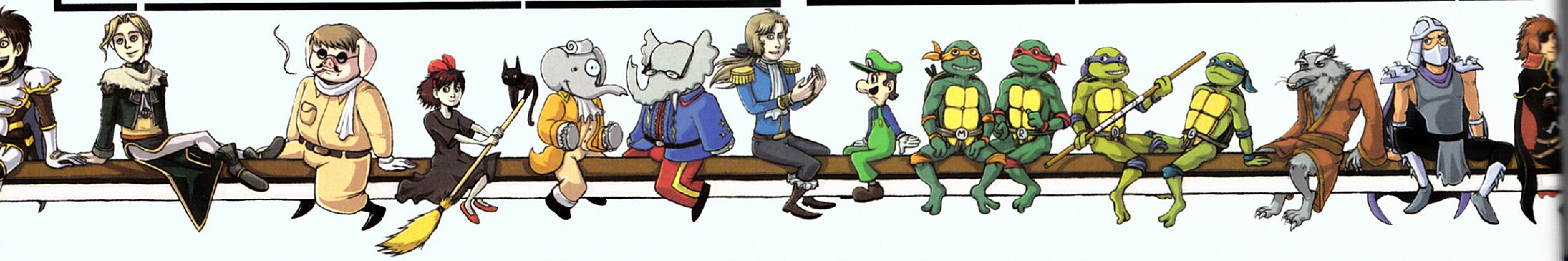
**章文章 浙江临安** 更大的屏幕+更高的分辨率+更强大的性能+更好的操作手感，够了！

**袁晨 北京大兴** 要做就做最优秀的掌机，什么触屏啊，摄像头啊，网卡啊，能装都给他装了，外面也镀上黄金，内置还有人工智能语音，见到机主甭管有事儿没事儿都得来一句“May I help you sir？”一脸地道的英国奴才相，床上放着内置硬盘，桌上是无线蓝牙耳机，就连厕所都贴着跳票发售日期，就一个字儿，“贵”，身边的人不是俩屏幕就是仨屏幕，您要是设计一个屏幕的您都不好意思跟玩家打招呼，你觉得这样一部机子得卖多少钱？我觉得怎么着也得3000来块钱吧？3000多？那只是一个零件嗒，10000起，别嫌多，还是税后，您得考虑咱制作人的心理，能为一款掌机着迷的，根本不在乎自己花多少钱，所以我们的口号就是“不求最好，但求最贵。”

**范一兵 黑龙江大兴安岭** 个人比较喜欢滑盖，触屏。（皱皱巴巴的回函卡上，用铅笔画着一个类似PSPgo的草图，屏幕上正在运行怪物猎人这游戏）

**孟添 江苏杭州** 设计掌机？首先想到的是我姐的ipad了，到时候如果是全触屏的，这手感可能会太不给力啊！不过根据现在索尼新机NGP的推出可以判断，触控绝对是今后电子产业的新潮流（扯远了，咳咳）我认为呢，现在的电脑越来越像游戏机了，那么以后的游戏机也可以越来越像电脑啊，其实掌机怎么样都不重要，重要的还是越来越齐全的功能（那些什么天马行空的东西这辈子我是玩不到了）唉，一切都是浮云浮云，现在忽然看见NGP的价格，突然通悟：在Money面前，神马都是浮云。

**蔬菜汁 北京东城** 能有机会在一本游戏杂志上介绍自己的想法，这是我小时候的梦想，如今居然变成了真的，简直不可思议。记得小学5年级的时候，得到了我的第一台红白机，不过只能放学以后玩，第一次产生翘课的想法也是在这个时候吧，当时白天上课的时候我就会偷偷设计掌机，当然有触屏、立体等各种功能……好吧，以上都是在胡扯，那时我因为白天玩不了游戏，闹心，只好经常盯着书本发呆，在脑中想像昨晚玩的游戏。因此，我也得到了启发，如果有一个掌机大小的机器可以触发大脑中的某些区域，开启类似于白日做梦的功能就好了。因为在脑中发生，所以完全不用考虑屏幕的问题……啊啊啊终于凑完了好累。



# 「电软」官方博客留言摘录

## 电软官方博客 留言摘录

**匿名读者**

地板，我看电软一年多了，对每位编辑都有感情，我初三了，要中考了，现在让我放下电软，真舍不得，但我还会买，就当收藏了，嘿嘿。

**蔬菜汁回复：**

其实我刊的真正目的并不是为了让读者掏腰包买杂志这样简单，请耐心阅读杂志，从中寻找让你脑门儿还是内处来着一紧的邪恶气息，然后让生活变得更加美好充满阳光起来吧，中考写作文时千万记得不要邪恶气息太多写成零分作文啊，那种东西写回函过来就好了。

- - - - - - - - - - - - - -

**蜡笔小p**

以德服人 以德服人。。。。。以前对不住大家啊 对不起。。。。.以德服人

**蔬菜汁回复：**

以德服人……以前一直敷衍凑字数给大家，以后我会尽量做到不让大家发现的……以德服人。

- - - - - - - - - - - - - -

**小无**

貌似很多网友都喜欢说说自己的游戏史啊，那我也来说说好了。

第一次接触游戏是老叔买回来的小霸王学习机，就是一个键盘外貌的那种，因为是小地方的关系，当时非常流行这种机型，大街小巷都玩着，当时只有四岁的我非常喜欢这种当时也只要70多元的玩意。记得就这样这台由释小龙代言的机器陪伴我到了上小学，上小学时，家长就说怕影响学习的借口，将其封印了（还说等我将来长大上班又还给我，当时觉得我超傻= =）。

后来看到了老友的GB，当是觉得这被我们这的人称为“跟波”的玩意儿超酷（我们这里人都很土，就算玩过，也不知道他的名字，；例如NDS被称为”双屏游戏机“= =），当时他们玩的是口袋妖怪，给我的第一印象就是加强版的俄罗斯方块机，能显示更复杂的图像。虽然当时已经有GBA了，但在我们这GB都很少见的小地方已经很稀奇了，但我们这的奸商刚好抓住这点，一个GB500多（直到现在一个GBA还要一千= =）。

后来得知了PSP，这个主机给我留下的印象就是“2500”和“遥不可及”，我们这的很多小孩也都知道了这个名词，但都不知道具体是什么，只知道它是游戏机而已。甚至有一次我用MP4模拟FC游戏都被他们说成PSP= =

当时自己对于游戏主机也很陌生，一般只知道它的名字，直到后来遇到了电软，才让我脱离了游戏盲（貌似周围人都还是的样子==）

我家思想传统到不行，只要提及“游戏”两个字的东西都会被直接否定，直接导致了我与游戏主机无缘的宿命。直到现在我还没有一台真正属于自己的游戏主机= =，现在3DS也发售了，我再也不会错过了！

话说我用了好多= =啊= =

**蔬菜汁回复：**

来自云南大理的小无，请不必惊讶为何这边会知道你来自何方，每月都寄信给我们找麻烦的人，我们总是过目不忘。听说你那边最知名的就是段氏和一阳指，比起你讲的故事，我这边的小编对云南大理的一阳指更是向往，虽然你写的很有代入感，不过不知为什么在读的时候我始终在想着一阳指的问题，如果你竟然凑巧姓段，请无论如何下次寄信或者在博客留言时给我点暗示。

- - - - - - - - - - - - - -

**时间的终点**

嗯，趁着这次摸底考试完放两天假回闯家看看，看着大家的回复感慨良多：

1：从开学到现在几乎是连上了16天（为什么是几乎？因为上到一半我们住宿生没钱吃饭了，放了一晚上回家拿钱，第二天照常上课TAT）

2：摸底考试前老师跟我说相信我一定能考入全区前XX名，我谦虚的说：考进全区1000名就可以了然后老师露出了一脸的不屑（为什么呢？事后我才知道，原来全通州区文科生才700名。。。我靠orz.......）

3:我不为人知的生活：爱码（啊嘞？！我还只是个高中生啊）爱动漫（尤其是银魂，夏目，攻壳，月姬，黑契，空境，夏娃）爱游戏（FF，HALO,MH,空之轨迹，伊苏，星际，暗黑）爱骑自行车（暑假总是骑自行车到别的城市）讨厌学习（作业几乎从小学到现在一直都没有全写完过）爱睡懒觉（放假一直是12小时+，早上经常迟到，虽然我是住宿生），嗯，还有（邪恶的笑）总是喜欢看着女生（你懂得）

4：不得不说莫逸你真的很腹黑，居然会改用好人甲的口气来留言，其用心险恶不言而喻，你还是改回曾经尖酸刻薄的语气吧，电软需要你的挑剔

5：华尧老师不在了，奇怪啊，闯家的感觉变淡了啊，好希望闯家能像叶子时满处都是华尧风格的画作，难到现在是JUSEWE和某君吗？不要总是植物大战僵尸啊，那这么说愤怒小鸟也要画吗？还有294期某鱼明明说是在节日之际送的手绘画，可是上面居然写着Merry Christmas？！我靠，这坑爹呢这是。还有奖品，到底谁获奖了？？还有新出现的龙珠手办，居然写着龙珠手“伴”！这是什么？龙珠随手不离，伴你永远？

6：菜汁不要皱眉，我也这么分条写可是为了逼出你的凑字必杀MAX啊，技能升级满后要谢谢我

**蔬菜汁回复：**

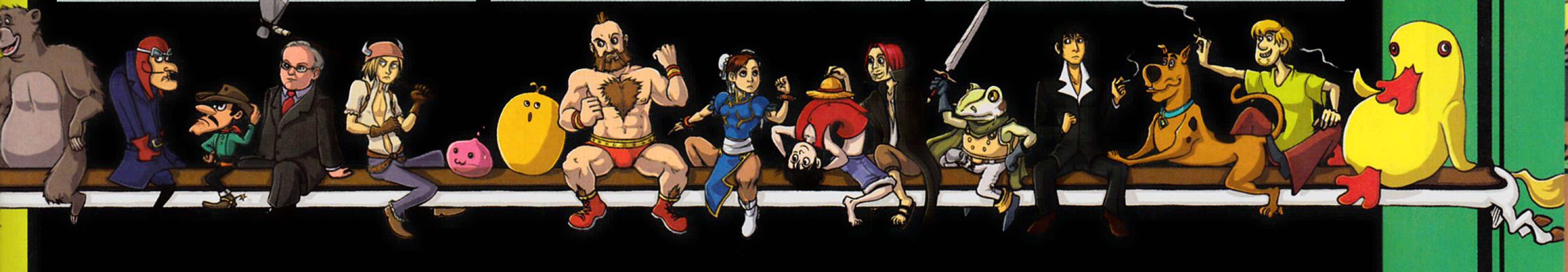
1，连续有16天可以找借口盯着旁边女同学看的家伙，给我差不多一点！

2，名次只是浮云，能考出G点就好。

3，你不为人知的生活和我、我们出奇相似呢！尤其是那邪恶的笑……你很了解嘛喂！【望天】

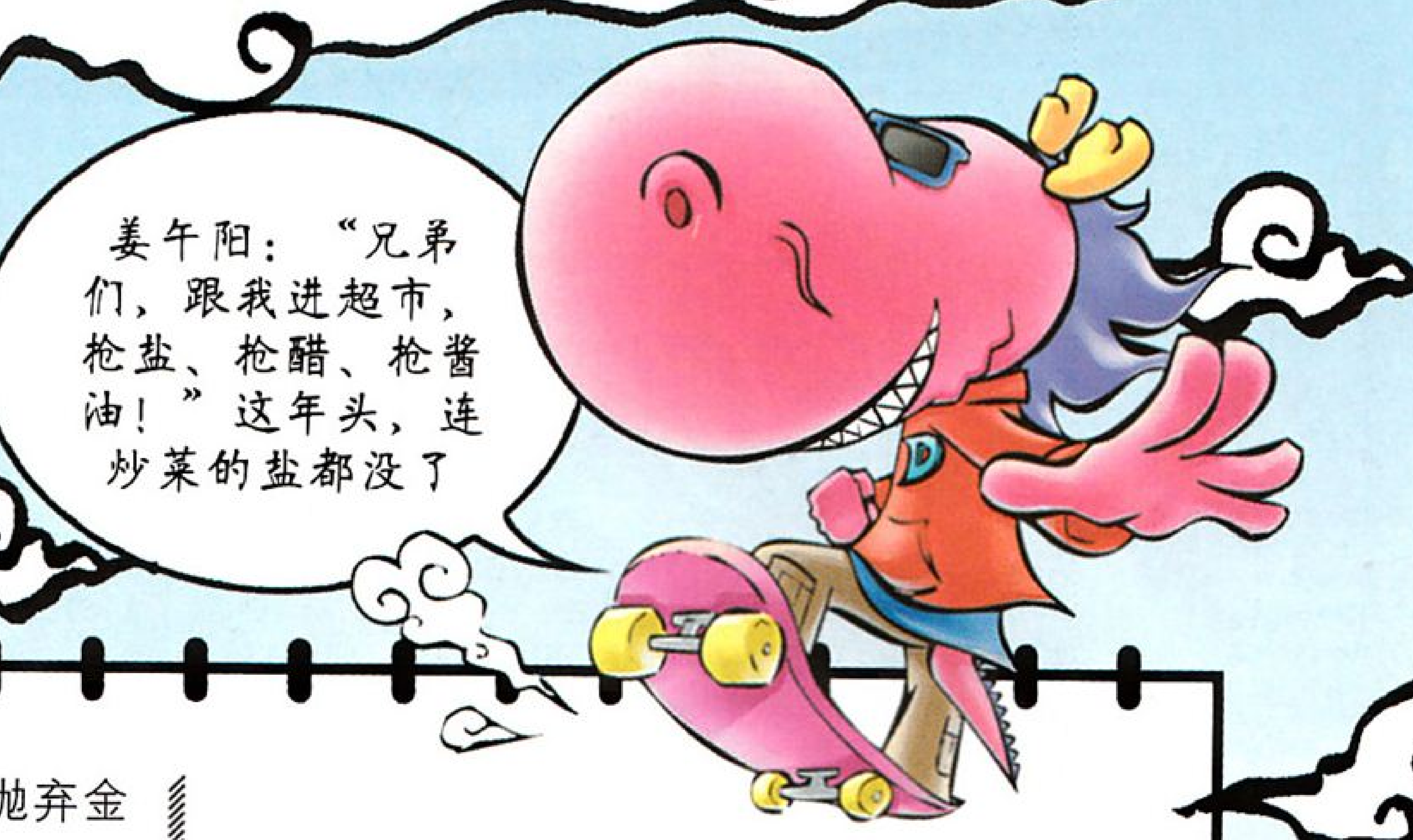
4，跳过，因为有黑内幕，不好说。

5，华尧老师的画我、我们都很喜欢，不过老湿最近比较忙，或者用比较忙的借口逃避了每周都要交的作业，再或者他根本就是……总之，以后有机会的话，我们会想尽一切办法找老湿回来的；圣诞节的手绘画还有奖品的事情是这样的，手绘画是读者的心血啊，难道就让它静静躺在被设置成隐藏属性的F盘旁边的D盘默默哭泣？获奖的第N波奖品其实早就已经发出了，但是发行部的阿姨们春节来一直在忙着搬家以及互相讨论在地球的种种见闻，虽然她们每天的情报交流其实都很重复，但是却乐此不疲，隔壁虽然有一群对工作认真负责又每天都很燃的大叔编辑，却不知道如何不引起外星纠纷下提及此事，所以正考虑自己掏腰包各个快递，但小编们的意见也因此而发生了分歧，总之就是“奖品已经在编辑部了，管你是中奖的家伙抑或是发行部的阿姨，赶快拿走拿走吧”这样的心情，我们也和读者们一样非常着急，，若无办法，我方也不排除发送对方付费坑爹快递的可能。最后，那只是我刊一贯推行的小游戏“一起来找茬”的一个环节，认真你就败了少年！



# 龙哥热线

**为了消除谣言而把所有碘盐都藏在伟大航路尽头的龙哥**




**Q** 1、龙哥，问下现在买NDSi是时候吗？还是等着买3DS呢？我在网上看到有的商家开价，NDSI的套机1400大洋，单机1200大洋，套机就只多了一张2G的R4卡，我算了下，不买套机的话也就便宜个40块钱，而且从北京到浙江的邮费要60大洋，EMS得走3天，我想到底要不要买啊，过年玩的时间多，到了3月就该上班了，到时候就没时间玩了啊。

2、烧录卡一般能玩最新游戏和烧录速度最快的应该是E2吧，麻烦龙哥帮我介绍下。

3、我发现就算2月份要发售3DS，但NDSi的价格却掉不下来，郁闷。

4、还请龙哥能看完，字写的不是很好，你能知道大概意思就行。

最后，祝龙哥过个好年，我在这里向龙哥拜早年了。（话说看点软也有4个年头了吧，从初一开始看《掌机迷》到现在《掌机迷》停刊，很想知道原来的老编辑都去做什么了？像以前的岚枫、露琪他们都去哪了啊？

（浙江桐庐　月舞）

**A** 1、在龙哥看来，现在不是一个购买NDS的合理时机。主要原因有两个：第一、3DS已经正式发售，而且价钱不高，在国内的售价也是一降再降，眼下差不多花2300大洋就能入手一台全新的3DS；第二、3DS可以完美兼容NDS游戏（当然只是正版，盗版烧录的兼容情况目前还不得而知）。所以龙哥建议你何不一步到位，直接入手3DS尝尝3D技术的鲜呢。当然，如果你是真心很喜欢NDSi的话，入手收藏一台也是无可厚非的。编辑部就有人买了各种PSP用以收藏来着···

2、在多媒体技术蓬勃发展的今天，在评判一款烧录卡是否强大时的标准已经不仅仅只局限于烧录速度了。烧录卡的多媒体兼容状况、处理能力等等都应该是我们所考察的对象。龙哥在此向你推荐一款号称“DS平台最为强大”的烧录卡——DS TWO。DS TWO是SuperCard小组耗费时间一年多的倾力之作，它在继承了现在市面上产品的优势的同时还吸取了过往产品的可取之处。另外，DS TWO还增加了很多实用的新功能，改善使用体验操作使得其自身的易用性大大提升。DS TWO的强大之处就在于它拥有强大的CPU处理能力，并且还直接内置了GBA/SNES的模拟器。在游戏中甚至还可以做到随时任意的呼出菜单，这在之前的DS平台上是想都不敢想的。当然，超强的处理器也必会给它带来非凡的功能——在即时攻略上新增支持图片攻略；游戏慢动作功能可以完全抛弃金手指方式控制游戏速度，其自身可以实现对主机CPU精确控制，实现游戏减慢。在这里值得一提的是DS TWO的影音播放功能，依靠自身内置的CPU硬件解码，所以我们无需转化就能直播RMVB、AVI、FLV等格式的视频以及MP3，APE，FLAC无损音频等，这简直就是无损控的最大福音。

3、一款掌机的定价下调是要综合考虑多重因素的，在3DS发售之后，NDS的价格在短期内是必然不会出现明显下调的。原因主要有以下几点：NDS凭借坚实的市场基础，眼下仍然具有可待发掘的市场潜力，也就是说，NDS之前所建立的庞大用户群是仍然能为任天堂继续创造利润的；如果NDS在3DS发售之初就立马降价，那么任天堂无疑就是在承认NDS已经退出历史舞台了，这势必会影响到他们与一些第三方厂商的深入合作；任天堂发展至今，必然会吸取以前的发展经验教训，他们是不会傻到用自己的次时代掌机直接杀死上时代掌机的。毕竟，对于任天堂来说，建立一个立体化的市场网络，以便为自己谋求利益最大化才是他们作为“商人”的最终目标吧。

4、龙哥写的字比你更难看，你的字体跟我比起来简直就是书法家啊（笑），所以你以后要对自己多多有信心喔。话说，之前的老编辑们现在都已经渗透进入了社会主义现代化建设的各个行业，正在为我国能早日实现四个现代化而努力奋斗呢。这是偶们下的一盘大旗，直到我们的势力渗透进入各个层面，至于我们的目的嘛，最后你自然就会知道了（坏笑、狞笑以及苦笑）。

**Q** 想对龙哥提个无脑的问题：Wi—Fi是个无线网络装置，但它具体是指什么呢？请帮我说明一下。本来有很多话想说呢，但不知怎的全给憋回去了。写这么长，不知拆信的时候小编会不会抱着“这么长，怎么码电脑啊！全当没看见”的心情扔进垃圾桶。人生总是这么纠结啊~不知那个贴画小编中意不？纯当春节红包了。春节愉快，个人回家抱老婆吧！开心啊都！

（山东文登 Sola）

**A** Wi-Fi是一种可以将个人电脑、手持设备（如PDA、掌机、手机）等终端以无线方式互相连接的技术。Wi-Fi同时也是一个无线网路通信技术的品牌，由Wi-Fi联盟(Wi-Fi Alliance)所持有。人们开发Wi-Fi技术的目的就是为了能够改善基于IEEE 802.11标准的无线网路产品之间的互通性。不过随着技术的不断进步和发展，眼下一般人们会把Wi-Fi技术和IEEE 802.11混为一谈，换句话说，Wi-Fi只是无线网络的组织，而并非直接等同于无线网际网路。

Wi-Fi 在诞生之初是无线保真的缩写，因此Wi-Fi的英文全称为wireless fidelity，在无线局域网的范畴是指“无线相容性认证”，实质上则是一种商业认证，同时也是一种无线联网的技术。简而言之呢，以前人们通过网线连接电脑，而现在则是通过无线电波来连网。眼下我们最为常见的Wi-Fi架构设备就是无线路由器了，只要在这个无线路由器的电波覆盖的有效范围我们都可以采用Wi-Fi的连接方式进行联网。

现如今，随着Wi-Fi技术的不断发展和普及，Wi-Fi技术所支持的传输速度最高可达54Mbps。它为用户提供了最为方便的无线宽带互联网访问。同时，它也是在家里、办公室或在旅途中上网的快速、便捷的途径。可以说，我们的日常生活已经离不开Wi-Fi技术了，对于Wi-Fi我们早已经形成了路径依赖。

Wi-Fi技术具有无线电波覆盖范围广，设备之间连接稳定等固有优势，所以在这项技术诞生之初，人们就纷纷预言它将如同手机一样普遍。而作为闯关族，这项技术的日常应用对于我们来说更是无可替代，小到掌机之间的联机，大到登陆PSN或者Xbox Live，我们都越来越离不开Wi-Fi。龙哥真的不敢想象如果眼下我们的生活缺少了Wi-Fi技术的支持到底会变成什么样。

↑无线路由器恐怕就是眼下人们最为熟悉的Wi-Fi架构设备了。

**Q** 1、我想问一下龙哥，如果Xbox360和Kinect同时购入的话大概需要多少钱啊??

2、还有就是关于游戏方面的问题，《怪物猎人 3》里红彩鸟召唤出来的恐暴龙是否可以会对红彩鸟构成伤害？为什么恐暴龙一出现红彩鸟就跑？

3、不知道编辑部是否已经知道了关于《怪物猎人 3》里刷素材的一个漏洞？！玩家把已经成功剥取下来的怪兽素材放进背包里，去找做猫装备的那只猫，然后点从背包中提取素材，选择换取素材数量后点确认，变成素材后赶快连续按X键，点自己的背包，你就会发现原来的怪兽素材还在，这样就可以大把刷钱了！！！

第一次写信给电软，多多包涵，请见谅。

（内蒙古包头 安童）

**A** 1、Kinect的价钱在诸多游戏周边里看来算是比较实惠的，眼下在北京地区，港版Xbox 360 4G Slim与Kinect的同捆版大概只有1800大洋即可入手，其他地区也许会有少许的浮动，但绝对不会贵到哪里去。

2、《怪物猎人 3》中只要双怪同区的状况，它们之间的攻击是会对彼此造成伤害的，龙哥就经常看到一个怪被另一个怪打趴下的情景。你所遇到的红彩鸟和恐暴龙的状况实属正常范畴，至于为什么恐暴龙一出现红彩鸟就跑？这个很有可能是巧合，就是你恰好对红彩鸟构成了一定伤害而促使它换区，在这时恐暴龙听到红彩鸟的召唤恰好进来而已。

3、经编辑部验证，以上情况属实，广大猎人可以亲身尝试，一切活动解释权归编辑部所有……

**Q** 关于龙子龙孙改属兔改属兔的问题，这个貌似对龙哥来说比较艰深啊。今年是兔年，但在今年龙哥喜迎小龙的可能性已经为零（就算龙嫂现在怀孕，那也得等10个月之后才能有小宝宝诞生），等到下一个兔年又得再等12年，到时候龙哥就会变成正儿八经的“龙叔”，就会超过人类优生优育的最佳年龄段，到时候又得给国家添麻烦，这是何等的罪过啊。所以，经过以上证明和论述，我们最后可以得出结论，龙子属兔的希望渺茫，龙孙是否有可能属兔还有待进一步论证。

最近最值得期待的游戏当属356啦，作为必入的游戏，还请详细介绍下《真三国无双 6》各个限定版本的内容，包括里面的DLC之类的，以便于今后我们玩家的购买参考，谢谢龙哥。

（上海 Kiracai）

**A** 在目前已发售《真三国无双 6》游戏中，普通版，顾名思义，即只包含游戏一张；如果你提前在官网上有预定356的话，那么官方就会随机赠送任意一个势力主题的圆珠笔；宝盒版，除了游戏之外，里面包括356的原画集、数码相框以及下载卡一张可用于下载主要角色的隐藏服装。即将发售的中文版356，具体情况同上。

↑传说中的356宝盒版，铁杆粉丝必入。

**Q** 请龙哥能回答我的问题（寄一次信不容易），非常感谢！国内出版商“天闻角川”是何方神圣？似乎在国内发行了很多日本轻小说，内容和日文原版一样吗？他们是怎么通过审核的？居然没有被和谐？请龙哥详细介绍。祝龙哥兔年快乐，龙子龙孙改属兔吧……PS：其实最近要买《俺妹》的轻小说来着，不知这个“中国大陆版”素质怎么样？

（黑龙江哈尔滨 王志成）

**A** 这个名为“天闻角川”的国内出版商是和日本方面有合作关系的，也就是说，“天闻角川”所在国内出版发行的日本轻小说是取得过日本方面的授权的，所以在内容方面当然是可以同日文原版保持一致的啦。只要有那边的正式官方授权自然就可以通过审核了，又不是出版发行什么18禁的小说，所以自然在通过文化部门的审核工作上不用担心。而且经过赤银的介绍，大陆地区由“天闻角川”所发行的这些小说，译者的翻译功底还是不用怀疑的，在文字素质这方面上大家也大可以放心。

**Q** 龙哥万岁万岁万万岁！为了节省版面，给更多的读者能有提问的机会，我废话也不多说了、我主要想问一下《EVA》在PSP平台上有什么游戏？其他掌机平台呢？另外，《EVA 剧场版Q》什么时候出啊？听说还要拍同名真人电影，是吗？

（黑龙江大兴安岭 范一兵）

**A** 《EVA》的好游戏还真是有不少...不过大都是在上世代PS2平台上，其中在PSP上复刻的也不少，像是《钢铁的女友》系列、《新世纪福音战士2 被造的世界》等等，再有就是DS上复刻的几个育成补完计划，新作的Q版EVA（DS）、战斗弦乐（PSP）、序（PSP）这些也不错。除此之外貌似都是柏青哥和柏青嫂之类的骗钱作了。另外和新剧场版序一样，破应该也会出游戏的，不过不知道要等到什么时候了。

关于《EVA 剧场版Q》的相关消息，官方一直没有没有给粉丝们一个确切的消息。《EVA 序》和《EVA 破》之间就隔了两年之久，正所谓慢工出细活。不过最近日本发生了严重的地震、海啸、核泄漏立体式灾害，所以《EVA 剧场版Q》的上映日期恐怕还得往后延期，这下子系列的粉丝们可有得等了。

关于《EVA》系列的同名真人电影拍摄计划一直有谣言相伴，不过依龙哥看来，我还是希望不要有《EVA》的真人电影出现。因为依据原著的剧情和人物在广大粉丝们心目中留下的深刻印记，拍真人电影的难度实在太大，稍有偏差就免不了又要催生出一部雷人之作。而且电影的选角也是一大问题，想想看，找谁去演凌波丽才合适呢，那可是女神啊。所以，鉴于以上情况，还是不出真人电影用以保证《EVA》的神作地位比较好。

↑《EVA 剧场版Q》的上映日期恐怕要遥遥无期了，这对粉丝们确实是一个煎熬。

# DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

□文 / 宇多田

| PS Portable PSP | 本刊译名：最终幻想 纷争012 | | 2011年3月3日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | SQUARE ENIX | 6090日元 | 日语 |
| | UMD | 1人 | 1680MB | 15岁以上 |

2008, 2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 摇杆 | 控制人物移动或者改变视角 |
| 十字键 | 改变视角或者控制人物移动 |
| ○ | 勇气攻击 |
| □ | HP攻击/EX攻击 |
| × | 跳跃 |
| △ | 移动动作 |
| L | 锁定 |
| R | 防御 |
| L+○ | 协助攻击或交换 耗费一条协助槽 |
| L+□ | 协助攻击或交换 耗费两条协助槽 |
| R+○ | 召唤 |
| R+□ | EX模式 |
| R+× | 回避 |
| R+△ | 向敌人移动冲刺 |
| SELECT | 视角规正 |
| START | 暂停 |

## 与前作的不同点

●本作导入了世界地图这一设定。
●在前作的基础上全面强化故事模式，全新的剧本、全新的故事，在世界地图上展开全新的冒险物语。
●在保留前作所有人物的基础上增加了十多名新角色，他们都是《最终幻想》著名角色。
●本作存在着秘密的商店哦。
●世界地图和《最终幻想1》的十分相像。
●加入了全新的必杀技。
●前作中的单位DP在本作中变为了KP，用这些点数可以购买必杀技和召唤兽等等。
●KP可以在战斗中达成特定的条件获得加成。
●在世界地图上收集四个「遺志の力」可以习得新的必杀技。
●前作是选择人物进行固定路线的故事模式，本作故事模式变为一整个系列，首先要控制的人物角色是雷霆。
●场地里除了敌人和宝箱之外还有很多其它东西存在着。
●在地图上冒着黑烟的纹章处可以移动到世界地图的其它地方。

| 出自 | 最终幻想1 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 110 |
| | 防御力 | 113 |
| 可装备武器 | 剑 短剑 大剑 刀 斧 | |
| 可装备防具 | 手 | 盾 小手 大盾 |
| | 头 | 兜 |
| | 体 | 軽鎧 重鎧 胸当て |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| デイフラッシュ(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ソード スラスト | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ライズアップ | 19 | 地上 | 物理 | 30(15) | 120 |
| あかいきば | 32 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| あおいきば | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| しろいきば | 8 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| デイフラッシュ(空中) | 25 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| クロスオーバー | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 120 |
| コートバックラー | 15 | 空中 | 物理 | 30(15) | 150 |
| バウンスバックラー | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 200 |
| デイフラッシュ(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| シールド オブライト(地上) | 22 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| シャイニングウェーブ | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| アルティメットシールド | 28 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| シールド オブライト(空中) | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| レディアントソード | 13 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ルーンセイバー(地上) | 派生 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ルーンセイバー(空中) | 派生 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| エンド オールA | 派生 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| エンド オールB | 派生 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |

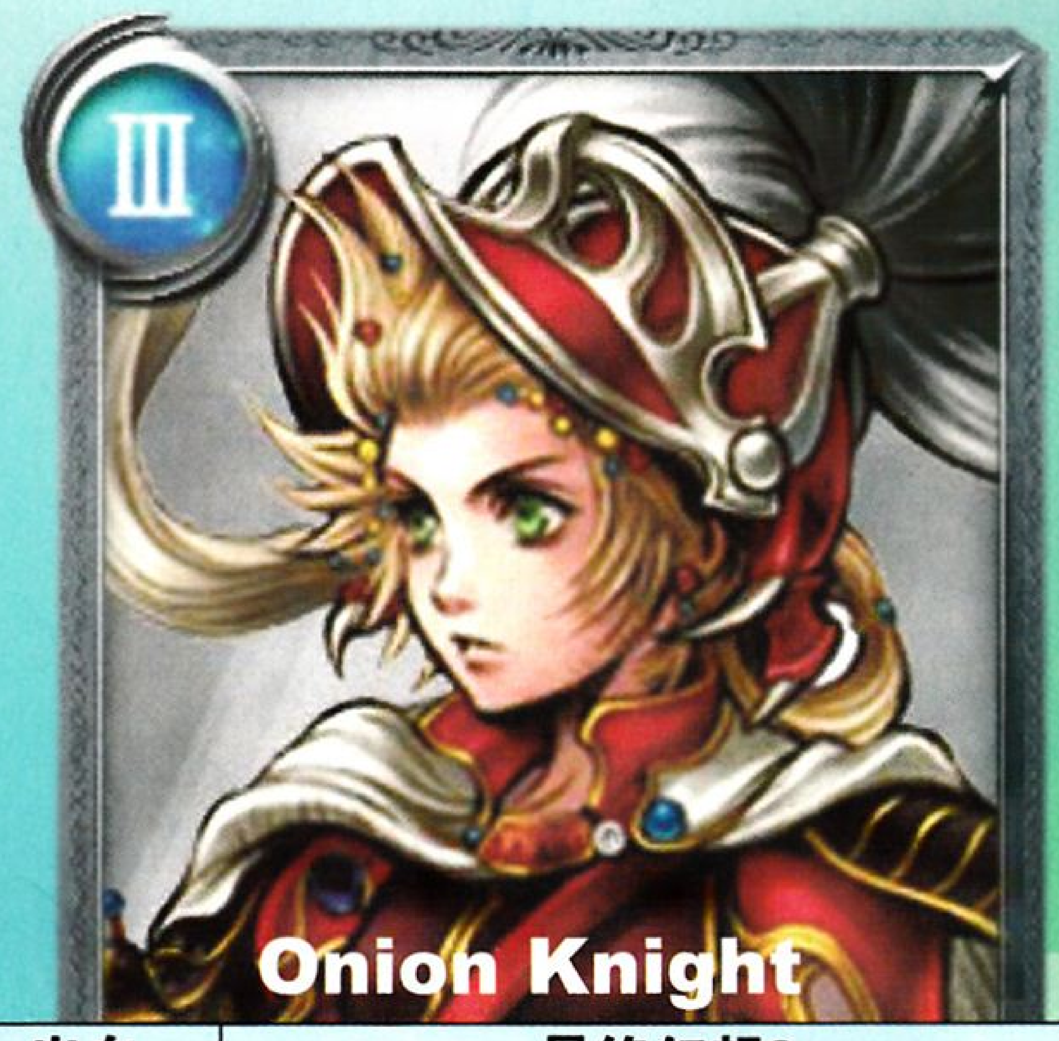
勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| シーズナイフ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 160 |
| リードアックス | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 160 |
| ブラッシュランス | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 160 |
| 正拳派生 | – | – | – | – | – |
| 槍派生 | – | – | – | – | – |
| 剣弓派生 | – | – | – | – | – |
| ソードブロウ(地上) | 16 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| マジックアーツ：冷気 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| マジックアーツ：炎 | 24 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| マジックアーツ：稲妻 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| ソードブロウ(空中) | 31 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ストレートアロー(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| シールドバッシュ | 20 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ロード オブアームズ | 36 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| マスターオブアームズ | 8 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ストレートアロー(空中) | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ダブルディフィートA | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ダブルディフィートB | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ダブルディフィートC | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |

| 出自 | 最终幻想2 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 111 |
| | 防御力 | 112 |
| 可装备武器 | 全部 | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 盾 腕輪 |
| | 头 | 帽子 兜 鉢巻き |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |




| 出自 | 最终幻想3 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 107 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 剑 短剑 ロッド 杖 投てき | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 腕輪 小手 |
| | 头 | 帽子 髪飾り 鉢巻き |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 連続ヒット | 初期 | 地上 | 物理 | 20(10) | 90 |
| 追加斬り | 初期 | 地上 | 物理 | 10(5) | 120 |
| ブリザド | 初期 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 20 |
| ブリザガ | 4 | 地上 | 魔法 | 10(5) | 120 |
| パワーアップ(地上) | 16 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 100 |
| マジックアップ(地上) | 16 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 100 |
| サンダー | 初期 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 20 |
| サンダガ | 4 | 空中 | 魔法 | 10(5) | 160 |
| 高速ヒット | 初期 | 空中 | 物理 | 20(10) | 90 |
| 追加突き | 初期 | 空中 | 物理 | 10(5) | 160 |
| パワーアップ(空中) | 32 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 100 |
| マジックアップ(空中) | 32 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 100 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后） | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 流剣の舞 | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ファイガ | 11 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| プチメテオ | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| 旋風斬 | 36 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| 煌きの剣雨 | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 160 |
| クエイク | 派生 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 160 |
| 導きの剣閃 | 派生 | 空中 | 物理 | 30(15) | 160 |
| フレア | 派生 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 160 |

勇气攻击

| | 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 暗黑骑士 | ヴァリアントブロウ | 初期 | 地上 | 物理 | 20(10) | 110 |
| | ダークカノン | 初期 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 110 |
| | シャドウランス | 15 | 地上 | 物理 | 20(10) | 110 |
| | グラビティボール | 初期 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 90 |
| | ダークフォール | 4 | 空中 | 物理 | 20(10) | 90 |
| | パラディンアーツ | 32 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 90 |
| パラディン | スラッシュ | 初期 | 地上 | 物理 | 20(10) | 90 |
| | ライトニングアッパー | 25 | 地上 | 物理 | 20(10) | 90 |
| | ダークステップ | 32 | 地上 | 物理 | 20(10) | 90 |
| | レイウィングス | 初期 | 空中 | 物理 | 20(10) | 110 |
| | セイクリッドクロス | 初期 | 空中 | 物理 | 20(10) | 110 |
| | サーチライト | 19 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 110 |

HP攻击

| | 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 暗黑骑士 | ソウルイータ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| | ダークフレイム | 11 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| | シャドウブリンガー | 28 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| パラディン | セイントダイブ | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| | パラディンフォース | 22 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| | ライトスラスター | 36 | 空中 | | 30(15) | 130 |

| 出自 | 最终幻想4 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 109 |
| | 防御力 | 110 |
| 可装备武器 | 剣 大剣 刀 槍 斧 | |
| 可装备防具 | 手 | 小手 大盾 |
| | 头 | 兜 |
| | 体 | 軽鎧 重鎧 |

| 出自 | 最终幻想4 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 110 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 剣 短剣 大剣 刀 | |
| 可装备防具 | 手 | 盾 小手 大盾 |
| | 头 | 兜 |
| | 体 | 軽鎧 重鎧 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| スパイラルブロウ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ピアッシングランス | 19 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| サイクロン(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| スラストラッシュ | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| セレストシューター | 13 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| クラッシュダイブ | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| サイクロン(空中) | 27 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |

HP攻击

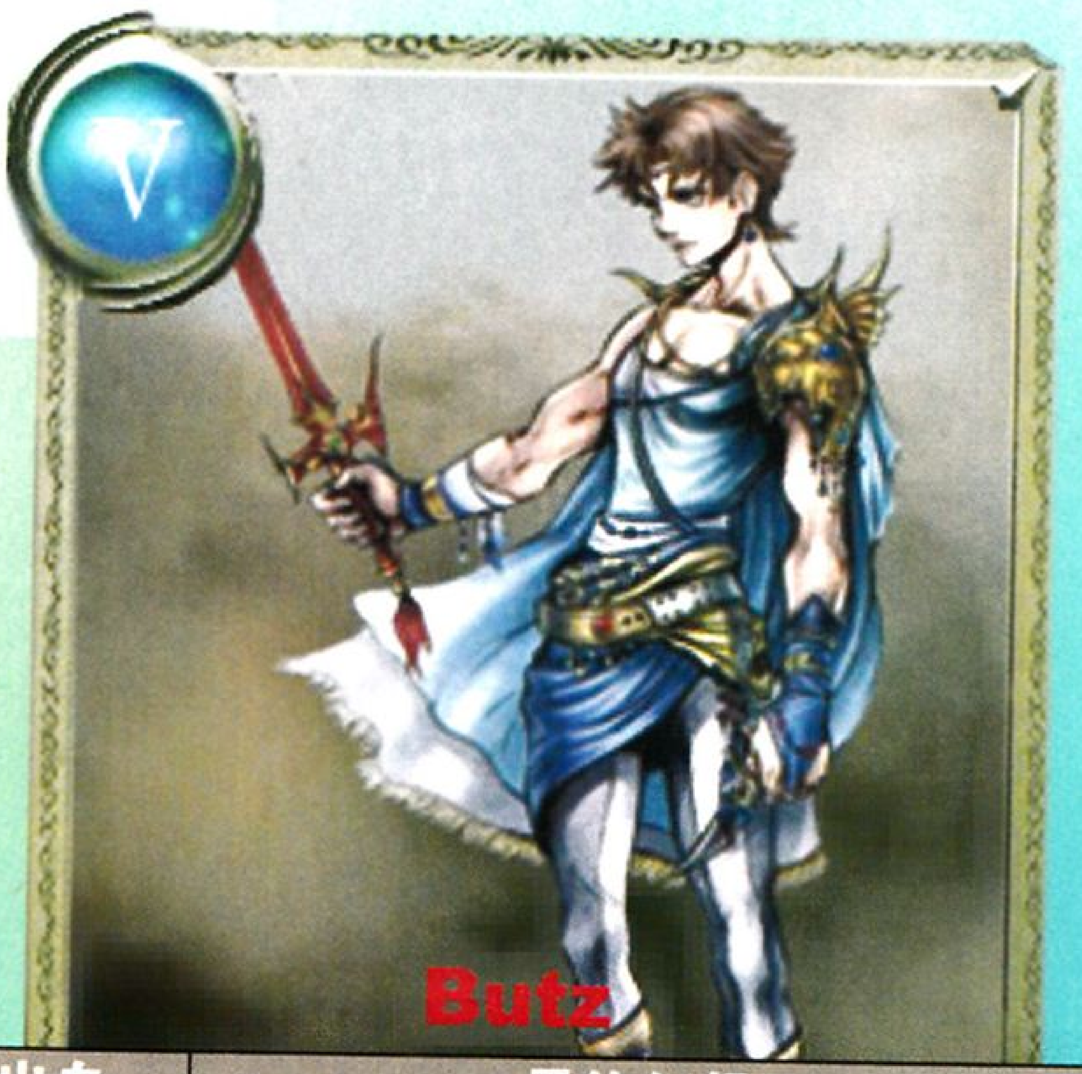
| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ジャンプ | 初期 | 地上 | 物理 | 40(20) | 130 |
| ドラゴンファング(地上) | 23 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| グングニル | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ライジングドライヴ | 36 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| スカイグランダー | 8 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ドラゴンファング(空中) | 31 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ソリッドライズ | 16 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| スマッシュカタナ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| リードインパルス | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ハザードラッシュ | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ラッシュインパクト | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| スライドシューター | 23 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ホーリー | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 220 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 地獄の火炎 | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ダークフレイム | 9 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ラグナロクブレード | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ライトスラスター | 29 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| フレア | 派生 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |




| 出自 | 最终幻想5 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 110 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 几乎全部 | |
| 可装备防具 | 手 | 几乎全部 |
| | 头 | 几乎全部 |
| | 体 | 几乎全部 |

| 出自 | 最终幻想7 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 108 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | ロッド 杖 格闘 棒 | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 腕輪 小手 |
| | 头 | 帽子 髪飾り |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 掌打ラッシュ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 80 |
| ブリザド(地上) | 20 | 地上 | 物理 | 30(15) | 80 |
| ブリザラ | 2 | 地上 | 物理 | 30(15) | 80 |
| ブリザガ | 27 | 地上 | 物理 | 30(15) | 80 |
| 水面蹴り | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 170 |
| エルボースマッシュ | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 80 |
| ブリザド(空中) | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 80 |
| ファルコンダイブ | 8 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ムーンサルトキック | 32 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ドルフィンブロウ | 16 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| メテオドライヴ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| メテオストライク | 36 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| バーニングアロー | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ローリングブレイズ(地上) | 23 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| メテオクラッシャー | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ローリングブレイズ(空中) | 12 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| サマーソルト | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| アッパーブルーズ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ブリザドバレット | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| ソリッドバレル | 3 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| サンダーバレット | 9 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| 魔法連弾 | 20 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 100 |
| ヒールクラッシュ | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ビートファング | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| 魔法連撃 | 6 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| ファイアバレット | 25 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| フェイテッドサークル | 12 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| リボルバードライブ | 36 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ブラスティングゾーン | 16 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ラフディバイド(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| エアリアルサークル | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ラフディバイド(空中) | 31 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |

| 出自 | 最终幻想8 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 109 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 剣 短剣 刀 銃 | |
| 可装备防具 | 手 | 盾 腕輪 大盾 |
| | 头 | 帽子 兜 |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

| 出自 | 最终幻想8 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 111 |
| | 防御力 | 110 |
| 可装备武器 | 剣 短剣 大剣 銃 | |
| 可装备防具 | 手 | 盾 腕輪 |
| | 头 | 帽子 兜 |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| マシンガン | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| リコシェスナイプ | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| シールドボム(地上) | 19 | 地上 | 物理 | 30(15) | 110 |
| グレネードボム | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 90 |
| 六連装ミサイル(地上) | 32 | 地上 | 物理 | 30(15) | 110 |
| ブンなぐり(地上) | 12 | 地上 | 物理 | 30(15) | 110 |
| ショットガン | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ピタットボム | 15 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| 六連装ミサイル(空中) | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 110 |
| ホーミングバズーカ | 29 | 空中 | 物理 | 30(15) | 90 |
| ブンなぐり(空中) | 22 | 空中 | 物理 | 30(15) | 110 |
| シールドボム(空中) | 25 | 空中 | 物理 | 30(15) | 110 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ラグナロクバスター | 8 | 地上 | 物理 | 40(20) | 130 |
| サテライトビーム | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| スプリットレーザー | 36 | 空中 | 物理 | 40(20) | 130 |
| ラグナロクブレード | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ランブルラッシュ | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 170 |
| スクープアウト(地上) | 27 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| ブースター8 | 16 | 地上 | 16 | 30(15) | 120 |
| スイフトアタック | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| スクープアウト(空中) | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 90 |
| テンペスト | 4 | 空中 | 物理 | 30(15) | 160 |
| ヴォルテックス | 8 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ストームインパルス | 32 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ソリューション9 | 23 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 100 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| タイダルフレイム | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ストラサークル5 | 12 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| シフトブレイク | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| グランドリーサル | 37 | 空中 | 物理 | 30(15) | 150 |
| フリーエナジー | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ミールツイスターA | 派生 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ミールツイスターB | 派生 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ミールツイスターC | 派生 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |

| 出自 | 最终幻想9 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 108 |
| | 防御力 | 110 |
| 可装备武器 | 剣 短剣 投てき 棒 | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 腕輪 小手 |
| | 头 | 帽子 髪飾り 鉢巻き |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

| 出自 | 最终幻想10 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 110 |
| | 防御力 | 110 |
| 可装备武器 | ロッド 杖 銃 棒 | |
| 可装备防具 | 手 | 腕輪 |
| | 头 | 帽子 髪飾り 鉢巻き リボン |
| | 体 | 服 ローブ |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| メテオストライク | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| エアロスパーク | 27 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| シューティング・パワー | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| ソニックウィング | 12 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| 天からの一撃 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| インパルス | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 80 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 地獄の火炎 | 8 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 150 |
| シューティング・レイ | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 150 |
| トールハンマー | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 150 |
| ダイアモンドダスト | 19 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 150 |
| メガフレア | 36 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 150 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ジェクトラッシュ | 初期 | 地上 | 物理 | 60(30) | 130 |
| ジェクトブロック(地上) | 4 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| ジェクトストリーム | 初期 | 空中 | 物理 | 60(30) | 130 |
| ジェクトブロック(空中) | 24 | 空中 | 物理 | 30(15) | 100 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ジェクトブレイド(地上) | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| 真·ジェクトシュート | 36 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| ジェクトビーム(地上) | 12 | 地上 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ジェクトフィンガー | 初期 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ジェクトブレイド(空中) | 19 | 空中 | 物理 | 30(15) | 130 |
| ジェクトビーム(空中) | 28 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 130 |

| 出自 | 最终幻想10 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 112 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 大剣 斧 投てき 格闘 | |
| 可装备防具 | 手 | 盾 腕輪 |
| | 头 | 帽子 兜 鉢巻き |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

| 出自 | 最终幻想11 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 112 |
| | 防御力 | 109 |
| 可装备武器 | ロッド 杖 棒 | |
| 可装备防具 | 手 | 腕輪 |
| | 头 | 帽子 髪飾り 鉢巻き リボン |
| | 体 | 服 ローブ |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 時々2–3回攻撃 | 初期 | 地上 | 物理 | 30(15) | 100 |
| レトリビューション | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 100 |
| バインド | 20/16 | 空/地 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| バイオ | 8/4 | 空/地 | 魔法 | 30(15) | 80 |
| スタン | 32/28 | 空/地 | 魔法 | 30(15) | 80 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 精霊魔法　火 | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 120 |
| 精霊魔法　土 | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 110 |
| 精霊魔法　雷 | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 130 |
| 精霊魔法　氷 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 160 |
| 精霊魔法　風 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 150 |
| 精霊魔法　水 | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(15) | 140 |

勇气攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| ソード＆シールド | 24/22 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| アックス＆シールド | 18/16 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| グレートソード | 初期/初期 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| カタナ | 13/11 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90zdss |
| スピアー | 初期/初期 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| スタッフ | 33/31 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| クロスボウ | 4/2 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |
| ガンズ | 29/27 | 空/地 | 物理 | 30(20) | 90 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 水のイラプション | 8 | 地上 | 魔法 | 30(20) | 140 |
| 土のカタクラズム | 初期 | 地上 | 魔法 | 30(20) | 140 |
| 炎のインフェルノ | 初期 | 空中 | 魔法 | 30(20) | 140 |
| 風のラプチャー | 36 | 空中 | 魔法 | 30(20) | 140 |

| 出自 | 最终幻想12 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 109 |
| | 防御力 | 112 |
| 可装备武器 | 乐器除外的全部武器 | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 盾 腕輪 |
| | 头 | 帽子 兜 鉢巻き |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

勇气攻击

| 技名 | | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ATK | スマッシュアッパー | 3 | 地上 | 物理 | 20(10) | 140 |
| | エリアブラスト | 初期 | 地上 | 物理 | 20(10) | 100 |
| | ルインガ | 20 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 80 |
| | インパクトブレイク | 初期 | 空中 | 物理 | 20(10) | 100 |
| | ブレイズラッシュ | 15 | 空中 | 物理 | 20(10) | 100 |
| | ルイン | 6 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 80 |
| BLA | ファイア | 初期 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 100 |
| | エアロラ | 18 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 100 |
| | サンダガ | 24 | 地上 | 魔法 | 20(10) | 80 |
| | シーンドライブ(地上) | 27 | 地上 | 物理 | 20(10) | 130 |
| | サンダー | 8 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 80 |
| | ブリザラ | 29 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 100 |
| | ウォタラ | 初期 | 空中 | 魔法 | 20(10) | 100 |
| | シーンドライブ(空中) | 35 | 空中 | 物理 | 20(10) | 130 |
| HLR | ケアル | 13/初期 | 空/地 | 魔法 | 20(10) | 100 |
| | ケアルラ | 32/22 | 空/地 | 魔法 | 20(10) | 100 |

HP攻击

| 技名 | 习得LV | 空/地 | 类型 | 消费CP(MASTER后 ) | MASTER AP |
|---|---|---|---|---|---|
| 雷光斬 | 11 | 地上 | 魔法 | 30(15) | 300 |
| 真空破 | 初期 | 地上 | 不明 | 30(15) | 300 |
| 天鳴万雷 | 37 | 空中 | 物理/魔法 | 40(20) | 300 |
| 絶影 | 初期 | 空中 | 不明 | 30(15) | 300 |
| 連閃 | 派生 | 地上 | 物理 | 30(15) | 300 |

| 出自 | 最终幻想13 | |
|---|---|---|
| LV100 | 攻击力 | 109 |
| | 防御力 | 111 |
| 可装备武器 | 剣 短剣 大剣 刀 銃 | |
| 可装备防具 | 手 | 小刀 盾 腕輪 小手 |
| | 头 | 帽子 兜 鉢巻き リボン |
| | 体 | 服 軽鎧 胸当て |

本期电软先行给大家带来一份入门攻略，下期将配合官方中文版游戏为大家带来绝对详尽的356攻略！

□文/宇多田

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：真 三国无双6 | | 2011年3月10日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | KOEI | 7560日元 | 日语 |
| | 蓝光 | 1~2人 | 720P | 12岁以上 |

## 编年史模式

本作可以说首推的模式就是这个“编年史”了，在这里面有数不清的关卡等待着玩家前来挑战，想要解锁武将、马匹、武器等等也需要在本模式下游戏才可以，另外还可以和朋友一起进行游戏，在这里我就先给大家指一个大概的方向，具体攻略下期一并放出！“编年史”模式下包括了很多类型的战斗，具体的分类请参考右方列表。

| | |
|---|---|
| | 都城关卡，玩家的据点，里面有各种设施可以利用。 |
| | 开放都城关卡的战斗关卡，完成后都城使用可能。 |
| | 完成此关卡后玩家的名声和能力上升，金钱增加。 |
| | 为各武将准备的特别战斗关卡。 |
| | 完成此关卡后可以获得武器作为报酬。 |
| | 完成此关卡后可以获得珍贵武器作为报酬。 |
| | 完成此关卡后可以获得支援兽作为报酬 |

在都城当中有着很多NPC，他们可以帮助玩家更好的进行游戏，NPC包括：

**武器屋**：可以作成武器，武器品种随着都城的开放而增加。

**锻冶屋**：可以花钱通过寄存武器将武器隐藏的印之力引出，最多同时寄存5把武器。

**修学士**：回答出自史书三国志和小说三国志演义中的问题，5题答对4题就会获得金钱等报酬，另外回答对全部问题会解锁一个奖杯。

**行商人**：可以花钱邀请武将作为援军协助战斗，低价制作武器，购买支援兽等。

**料理屋**：可以对战友和支援兽进行设定，和都城中的其他武将对话可以加深好感度，发生特定事件使其成为战友，成为战友的武将会登录上料理屋，从中选出一名一同战斗。获得的支援兽也在此选择。

# 如此饕餮盛宴

# 奖杯列表

本次《真 三国无双6》的奖杯列表只涉及到单机部分，虽然本作也有在线联机模式但是不涉及到奖杯，而且本作继承了无双游戏奖杯的一贯优良传统，难度神马的根本没有，但是却异常的消耗时间，想想之前动辄一百小时以上的《大蛇无双Z》、《高达无双3》，以及要两三百小时的《战国无双3Z》，这次的356奖杯绝对是以后几个月都会陪伴您左右的游戏，而且本作不像《北斗无双》那样玩的痛苦，所以一边快乐的游戏一边朝着白金前进吧！

| 图标 | 奖杯/成就名称 | 中文注释 | 奖杯 | 成就分 |
|---|---|---|---|---|
| | 真・三國無双/True Warrior of the 3 Kingdoms | 获得其他所有奖杯/成就 | | 90G |
| | 大帝/Grand Emperor | 完成所有势力的故事模式 | | 30G |
| | 魏帝/Emperor of Wei | 完成魏国的故事模式 | | 10G |
| | 呉帝/Emperor of Wu | 完成吴国的故事模式 | | 10G |
| | 蜀帝/Emperor of Shu | 完成蜀国的故事模式 | | 10G |
| | 晋帝/Emperor of Jin | 完成晋国的故事模式 | | 10G |
| | 三國制覇 A New Challenger Appears | 完成魏、吴、蜀的故事模式并开启晋国的故事模式 | | 10G |
| | 赤壁制覇 Conqueror of Chibi | 故事模式内完成赤壁之战 | | 10G |
| | 董卓討伐 Dong Zhuo's Worst Nightmare | 故事模式内完成反董卓联合战 | | 10G |
| | 黄巾鎮圧 Yellow Turbans Eliminated | 故事模式内完成反黄巾之乱 | | 10G |
| | 天下統一/Ultimate Conqueror | 完成全部编年史模式的关卡(DLC关卡除外) | | 30G |
| | 都城制覇/Valor In The City | 解放全部编年史模式的都市 | | 60G |
| | 魏の盟友/Friend of Wei | 完成全部编年史模式的魏国同盟战 | | 10G |
| | 呉の盟友/Friend of Wu | 完成全部编年史模式的吴国同盟战 | | 10G |
| | 蜀の盟友/Friend of Shu | 完成全部编年史模式的蜀国同盟战 | | 10G |
| | 晋の盟友/Friend of Jin | 完成全部编年史模式的晋国同盟战 | | 10G |
| | 大陸の英雄/Hero of the Ages | 编年史模式下获得一百万名声值 | | 30G |
| | 勇名武将/Renowned Warrior | 编年史模式下获得五十万名声值 | | 10G |
| | 流浪人/Wandering Fighter | 编年史模式下获得十万名声值 | | 10G |
| | 大徳/Consensus Builder | 编年史模式下和全部武将达到最高友好度 | | 60G |
| | 好漢収集家/A Man's Warrior | 编年史模式下和五位男性武将达到最高友好度 | | 10G |
| | 艶福家/A Hit with the Ladies | 编年史模式下和五位女性武将达到最高友好度 | | 10G |
| | 人望の将 A Warrior of the People | 编年史模式中所有无双武将成为战友 | | 10G |
| | 水鏡免許皆伝/Quizmaster | 编年史模式下正确解答全部修学士的问题 | | 30G |
| | 歴史学者/Historian | 编年史模式下完成十场列传战役 | | 10G |
| | 小覇王/Little Conqueror | 编年史模式 解放七座都市 | | 10G |
| | 義勇兵 A Great Leap Forward | 编年史模式解放一座都市 | | 10G |
| | 水鏡先生お墨付き Eager Student | 编年史模式连续正确解答五题修学士的问题 | | 10G |
| | 兵卒/A Step Toward Glory | 编年史模式完成第一场战役 | | 10G |
| | 完全収集家 Meticulous Collector | 获得全部鉴赏模式要素 | | 60G |
| | 武器収集家/Weapon Collector | 获得全部种类的武器(DLC武器除外) | | 60G |
| | 映像収集家 Movie Collector | 观看全部剧情片段 | | 30G |
| | 声音収集家/Audio Collector | 获得全部鉴赏模式中的武将声音 | | 30G |
| | 印収集家 Seal Collector | 获得全部印之力 | | 30G |
| | 壁紙収集家 Wallpaper Collector | 获得全部壁纸 | | 10G |
| | 動物収集家 Animal Collector | 获得全部支援兽 | | 10G |
| | 祭事収集家 Event Collector | 观看全部过场剧情 | | 10G |
| | 聞き上手 Good Listener | 故事模式下听过全部会话 | | 10G |
| | 達人/Expert | 任意一位武将习得全部特技 | | 10G |
| | 武器系統制覇 Weapon Aficionado | 获得单一种类的全部武器(DLC武器除外) | | 10G |
| | 名族 Nobleman | 累计获得一百万的金钱 | | 30G |
| | 鬼神 God of War | 累计击破数达到十万 | | 30G |
| | 一騎当千 Army of One | 一场战斗中达成千人斩 | | 10G |
| | 天下無双 Unrivaled Warrior | 一场战斗中达成三千人斩 | | 30G |
| | 大喰らい Gourmand | 累计获得回复道具一百次 | | 10G |
| | 民卒業 Boot Camp Graduate | 完成全部训练模式的课题 | | 10G |
| | 無傷の将 Perfect Battle | 无伤完成一场战役 | | 30G |
| | 連撃の将 Combo Master | 达成五十连段 | | 10G |
| | 迅速の将 Speedy Warrior | 一分钟内完成一场战役 | | 10G |
| | 飛将撃破 OK，you can pursue Lu Bu | 第一次击败吕布 | | 10G |

**结语**

很多读者现在应该在纳闷为什么如此大作只有两页的攻略，其实本次的攻略仅仅是一道开胃菜，在小沛的提议下我们决定为了配合中文版《真 三国无双6》的发售，在下一期推出一份最最详尽的攻略，而为了已经在玩日版游戏的玩家没的参考，所以决定这期先放出一部分，这些东西够您这十几天慢慢研究的了，等到下一期的时候宇多田会为大家送上一份绝对出色的无双攻略，如此超级大作让小熊倍感压力啊，不过咱一定不会让各位读者大人失望的，敬请期待~

一骑当千
开启三国群英录

# 无限轮回的终结

## ——Ever17重制纪念专题

□文／赤银

Copyright © YUU-TAKIGAWA.KID.CYBERFRONT Corporation All rights reserved.

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：时空轮回 时光的羁绊 | | 2011年夏预定 | |
|---|---|---|---|---|
| | SF恋爱冒险 | 5pb. | 7140日元 | 日语 |
| | DVD | 1人 | 720p | 审查预定 |

首先来说本文的名字，“无限轮回的终结”本是原KID公司Infinity系列第一作《Never7~the end of infinity~》的副标题。而本作的副标题“the out of infinity”其实译成无限轮回的终结也未尝不可不是吗？作为Infinity系列的第二作，本作最大的特点依然是以时系列为中心安排的无限轮回式的剧情。2002年本作DC及PS2初版发售之后褒贬不一，其最大的原因就是本作的前四位女主角路线剧情以伏笔为主，节奏相对比较平缓。而最终的隐藏路线需要完成其他四名女主角的好结局之后才能开启，在这条路线里所有的谜团都被解开，而这些谜底是玩家在没有看到这里之前完全所无法预料到的。其构思的精巧程度，以及得知一切剧情之后的感动与震撼，是没有通关之前所完全无法预想的。因此造成了一些浅尝辄止的玩家对于本作的评价一般，而全部通关之后的玩家则奉之为神作。虽然本作的剧情上有一些超科学以及难以解释的合理主义成分，但是毋庸置疑的是，其作为恋爱冒险游戏名作的地位迄今为止仍是无法动摇的。

日前，5pb.宣布了本作的XBOX360版重制的消息。本次重制在重新绘制背景CG的同时，将平时的2D角色立绘进行了3D化建模。增加新的事件、剧情、CG以外，更增加了新的结局分支。对于已经玩过本作的玩家来说仍然充满了吸引力。而本文，作为纪念Ever17在XBOX360平台获得新生，向没有接触过本作的同学进行最大程度宣传的同时，玩过的朋友则随我一同回顾那记忆中经典的7日吧。

**序** 2017年，春。5月初头的阳光下，随处可见的大学生仓成武来到了海中主题公园“LeMU”。镜头的另一端，一位少年在海中主题公园“LeMU”中等待着谁。寻找失散同伴的仓成武，茫然失措的少年。这时，一场事故悄然而至，数人被困在海中数十米的乐园孤岛中。二人面前出现自称“YOU”的打工少女田中优，工作人员茜崎空，神秘的“少女”小町月海。而不同的是，二人的视点中出现的不同少女，武视点的可可和少年视点的松永沙罗，这矛盾预示着一场悬疑剧即将在这海底的牢笼中展开。

## 人物介绍（初期）

### 仓成 武（CV：保志总一朗）

玩家视点之一，大学三年级学生，20岁。积极乐观的热血正直青年。2017年5月1日与朋友一起来到LeMU，与朋友分乘两次电梯的时候走散，寻找其他人途中卷入了事件。

### 田中 优美清春香菜（CV:下屋则子）

鸠鸣馆女子大学人文科学系一年级学生，长假期间在LeMU临时打工。“优美清春香菜”这个超长名字是她父亲取的，理由是“田中”这个姓太平常，所以至少取个特别点的名字。拥有丰富的急救和超自然能力相关的知识。为人热情开朗，。来到LeMU打工的原因是为了找寻17年前失踪的父亲的线索。

### 少年（CV：？？？）

玩家视点之二，在LeMU中记忆丧失的少年。虽然知识、常识等都保全，但与自己相关的姓名、年龄、出身、家庭等等一切都回忆不起来。

### 松永 沙罗（CV：植田佳奈）

鸠鸣馆女子高中2年级学生。因为学校组织的公益活动而来到LeMU，是优的后辈。因为名字读音的部分类似蔬菜沙拉，被优昵称为麻由（读音类似沙拉酱的一种）。喜欢模仿忍者角色，外表看似开朗，但内心有着不为人知的孤僻一面。电脑天才，密码破译专家。

### 小町 月海（CV：浅川悠）

不喜欢多说话，谜一般的少女。外表年龄大约是17岁。性格忧郁，沉默寡言，对他人抱有不信感，喜欢单独行动。有一只名叫恰米的仓鼠宠物。

### 茜崎 空（CV：笠原弘子）

设定为LeMU开发部的系统工程师，偶尔也担任LeMU的导游工作。年龄设定为24岁，为人和善、稳重，理性而成熟的大姐姐角色。但是也有天真的少女一面。

### 八神 可可（CV：望月久代）

14岁的初三学生，与爱犬皮皮一起来到LeMu。极为天真无邪的性格，喜欢说些不好笑的笑话，然后自己笑个不停。在这样可爱的可可面前，任谁也只能赋以会心一笑。



©2011 5pb. Inc./CYBERFRONT

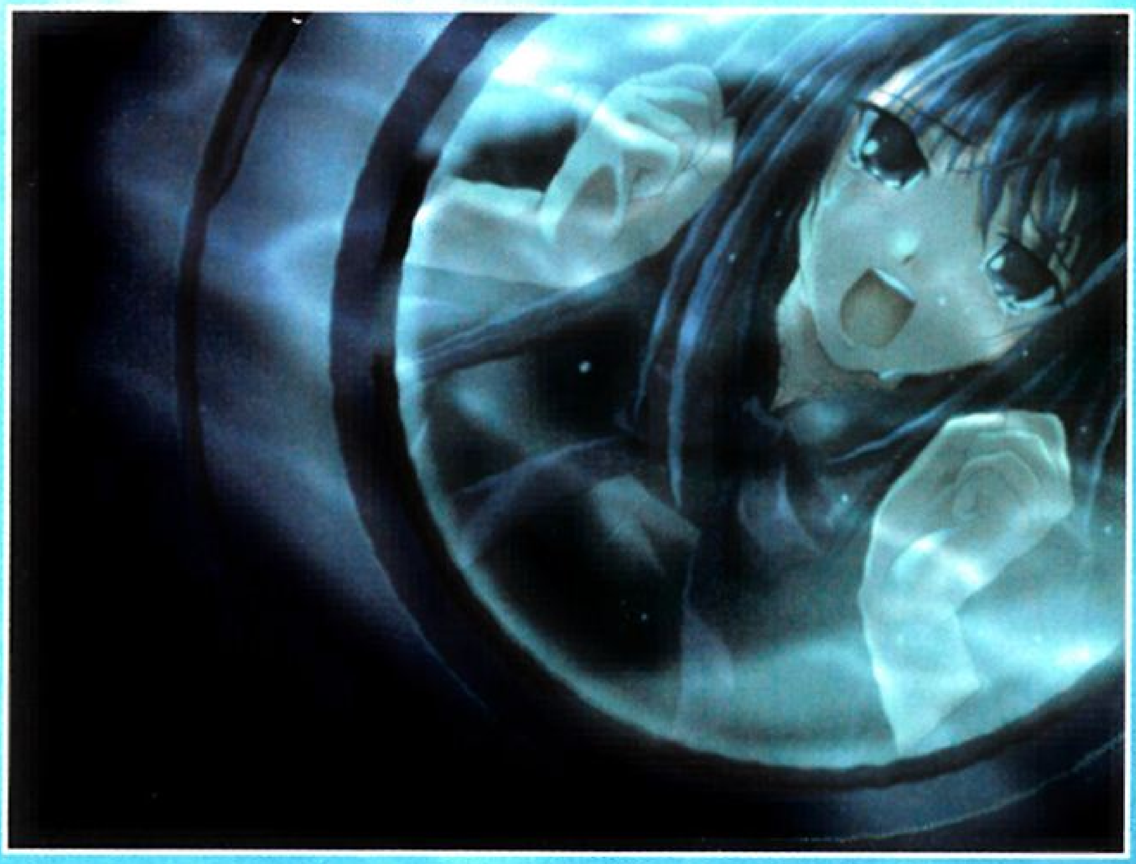
# 剧情解析

接下来让我们来说本作的剧情，可能有些人会说："珍爱生命，远离剧透"、"剧透者死"云云。但是为了将神作更广泛的推广，不将其优点完整的告诉大家又如何能实现呢？毕竟，本作以"要以不泄漏剧情的方式来介绍有关此游戏的内容实在很难"著称。而且剧透也并非完全没有好处的？虽然感受到的震撼会由于事先知晓剧情走向而略有稀薄，但是我相信真正感人的剧情并不会由于多看几遍而褪色的。而且，当你有一定剧情背景知识基础之后，游戏的时候往往会注意到一些第一次玩很容易错过的细节，而这些往往是需要浪费更多的时间与精力才能发现的细微之处。总而言之，综合利弊果然还是"透"了更为合适。于是反感的同学请注意绕行，而看过剧情的或许也可以在这里找到你所没有发现的什么也说不定呢？那么，让我们开始。

首先本作分为两个不同的视点，武视点和少年视点，两个视点能够攻略的女主角各不相同。至于其缘由，后文将会仔细说明。初期能够攻略的角色武视点是月海和空，少年视点是沙罗和优，达成4人的结局之后开启最后的两视点共通路线——可可篇，一切的谜底都将在这里揭晓。而最初的4人攻略顺序也是有讲究的，按照时间、主次、强弱顺序，让我们一一来探讨一番。

## 武视点

### 月海篇



月海篇可以说是整个故事的开端和根干，可以说如果没有武与月海的相遇，便没有这未来的一切。

在LeMU中与朋友失散的武，在找寻其他人途中遇到了一个身穿LeMU吉祥物狐猴缪缪布偶服装的少女，或是说女性更为合适？一击猛拳下被击倒的武开始了向狐猴布偶"复仇"的旅程。一路上见到了被迫穿上布偶装的"少年"和优，最终在电梯里又一次遇到了"她"——小町月海。名字听上去像是鸟（鹈，日语与"月海"同音）的神秘黑衣女子。

而灾难也在这一刻发生了，被困在电梯中的二人终于逃脱出来，却发现眼前的是空无一人的LeMU和不断发生的浸水事故。在之前见过的导览员空的引导下总算来到比较安全的水下二层，遇到了同样遇难的少年、优，以及之前电梯中不住讲笑话的八神可可。而等待他们的面前的，是整个水下一层完全浸水，应急通道完全封锁，通信不能的状况下只剩119小时LeMU便要被完全压溃的悲剧现状。（XBOX360版中这里相关的记述变成了170小时，这多出的近两天时间意味着什么呢？）尽管如此，众人依然相信着救援会在限定时间前赶到，开始了在这封闭空间限定下自由自给自足的生活。武开始对这样一个孤僻冷峻，而又无比坚强、睿智的少女产生了兴趣。第一次，维修故障发电室时说着阿基米德定理微笑着和自己一起在充满海水的中性浮力电梯EI中沉下17米的她，第二次，修理仓库破损管道时，因为自己失手造成的货物崩塌下舍身就下可可的她，第三次，为了负伤下为了去救孤身一人宠物恰米而被自己拦下的她。武的内心中逐渐对她萌生了一丝特别的感情。为了她，无道具潜水51米救下了恰米，似乎终于令她打开了一丝心扉。然而二人的交谈中，武得知了月海悲惨的过去。12岁时感染了神秘的Cure病毒而获得了限定条件下不老不死的肉体，虽然因此而得救了一命，但却开始了本当做实验品的人生，因此而产生了对人类的不信任，因此而产生了对死的羡望。然而更深一层的孤独和寂寞，最终在武面前显露了出来，"不要留下我一个人"的内心呼喊，或许才是她真正的愿望。就这样二人间产生了一夜的缠绵。

然而现实是残酷的，随着LeMU压坏时限的临近，众人的情绪也渐渐不稳定起来。而更加恐怖的事态也在这时发生了，TB（Tief Blau）病毒，名为深蓝的恐怖致命病毒开始在可可身上发作，为了治疗可可此时空也终于开口告知大家LeMU的水下三层更下方，有着名为IBF的研究设施，在那里或许有治疗TB的装置。最终来到了IBF，开始可可的高压氧气治疗后，其他几人也出现了与可可相同的症状，TB已经传染，只剩下月海靠着Cure的强力抵抗力安然无恙。危急时刻，武和月海终于下定决心，为了治疗众人的TB病毒，冒着感染不死Cure病毒的危险采取月海血液内的TB抗体，为大家注射。

就在抗体渐渐生效的时候，意识朦胧的武耳边传来了救援队通讯的声音。一番联络后，武正要庆幸终于可以成功逃生却发现，月海不见了。

时间紧迫，LeMU一分一秒地开始崩坏。而为了月海，武毅然不顾12.5倍气压到1气压减压病的痛苦，以最快速度来到LeMU寻找她。一番周折终于。找到了为寻找被留在LeMU的恰米的月海，回到IBF却发现救援队已经来过就走了其他人。而为了迅速给予几个人治疗，救援潜艇短时间之内无法再赶回来。LeMU崩塌在继续，为了安全起见二人只好乘IBF备用的逃生艇离开。一波未平一波又起，就在二人欣喜着为未来做打算的时候。逃生艇传来了电池用尽的噩耗。眼看失去动力的逃生艇缓缓的沉入海底。为了月海能活下去，武毅然一个人离开了船舱。

"你知道阿基米德原理吗？"

"你要活下去，用尽全力活下去！"

"放心，我不会死的。"

这样说着，看着慢慢上浮的白色球体，抱着生的希望，武沉下了海底。

### 空篇

某种意义上讲，空篇是月海篇的另一种可能性。但是从整个故事来看，它更像是月海篇的NORMAL结局一般。虽然月海以另一种方式得救，但是武依然在沉入了海底。

大体流程如月海篇一致，被困在LeMU海底乐园的武，对空这样一个无限接近于人的AI产生了兴趣。与此同时也理解到了，空她是如何悲伤的一个存在。"如果没有人想要看到我，没有一个视点观测我的行为的话，我便不存在于任何地方"。由于空只是利用RSD技术，通过激光照射直接在人眼中成像。如果人们都把眼睛用手挡住的话，空便无法出现在任何人身旁。空就这样真实而又虚无，朦胧易碎的一种存在。众人的杂谈中，优讲了一个故事。皮格马利翁爱上了自己雕塑的女子，对塑像倾注了自己全部的爱，于是打动了爱神阿芙罗狄忒，将雕像真正变成了人。阿芙罗狄忒的奇迹是否也会在空的身上实现呢？

不久之后，LeMU便开始了崩坏，如月海篇同样，众人的TB开始发病。而靠着月海偷偷给大家注射的Cure疫苗挽救了众人的生命。接着与救援队取得了联系，在众人就要获救之际，然而武却执意要回去LeMU将保存有与众人记忆的空存储到光碟中带走，而将与自己有过一夜交集的月海一个人抛在了IBF。之后的发展与月海篇一样，武克服12.5气压的减压病来到了LeMU，但是为了拷贝空的记忆却浪费了太多的时间。武和空被困在了HIMMEL前往IBF的电梯前。时间一点点过去，终于LeMU迎来了最终时刻，互相表明爱意的二人相拥着溶在了深蓝的海洋中。

愿阿芙罗狄忒的奇迹，在此成真。

## 月海·空BAD结局

之所以把这个结局单独拿出来，是因为这是田中优美清春香菜唯一一次吐露自己真实感情的结局。

没有达成月海与空结局条件的话，感染TB的众人在IBF得不到任何救援。月海也放弃了生的希望，没有给众人使用自己Cure的疫苗。就这样随着LeMU的崩塌，IBF也被压垮。最后的时刻，优美清春香菜说出了自己对武的思念，随即心脏病发作而死，而武也在TB与浸水的双重死神追逐下走向了死亡。

## 少年视点

少年视点的剧情与武视点存在着相当多的矛盾，没有可可的存在，而出现了名为松永沙罗的少女，月海莫名的怀疑的态度。这些谜团都将在接下来的剧情中揭晓。

失忆的少年，在自称“优”的少女帮助下与她一同在被困中逃离了浸水的危险。探索中发现了名为“松永沙罗”的少女竟是优高中的后辈。但是少年却似乎在沙罗所在的电梯听到了两个人的声音。偶尔看到其他人看不到的少女影像，听到不该听到的声音，预知到未来发生的事故等等。就这样与武等人汇合后，另一个视点下的故事开始了。

## 沙罗篇

自从沙罗与月海的相遇，二人之间的气氛便不同寻常。和武视点不同，月海不合作的怀疑态度异常强烈。停电中，月海的不合作导致这次修理由其他四人进行，发电室前少年留下和沙罗等待武优二人的时候，沙罗握着少年的手指出神的念着什么。而玩暗中捉鬼游戏的时候，和武视点出现两个少年的声音不同，这次凭空出现了罐子被踢的声音。之后修理仓库气管的时候，少年眼前又再次出现了幻觉。在月海与众人的劝告下来到旁边小屋休息的少年，眼前的景色与过去的记忆相重合。发狂似的开始一番大闹。恢复清醒后发现，少年似乎有红外线视觉的样子。

之后来到诊疗室，月海和沙罗开始了争吵，看到摔倒的沙罗，掉落的饰物，少年似乎又与过去的记忆相重合发起狂来。

冷静下来后，少年一个人思考着不可解的种种事件。接着在鲸鱼星空的房间发现了沙罗，原来她在看刚才的饰物，打开打火机上面便映出了一个男人的身影。不知为何沙罗对于少年能够看到这全息影像感到无比震惊。、

没有找到机会把饰物还给沙罗的少年发现饰物上缺少了一角，想要在诊疗室找到后再还给她。这时武出现，却发现饰物上没有了全息影像，接着和误解了什么的武一起寻找之后却没有结果。最后沙罗出现得知饰物本来就是缺损的。

答应帮忙武修理发电室之后等待的时候，发现沙罗在加减压室唱着了熟悉的歌谣留下了眼泪。被发现后得知原来饰物的影像要在自然光的照射下才能看见。原来饰物中的男人是沙罗已不在了的父亲。

修理发电室的时候少年不慎摔倒造成了右臂骨折，趁着机会将找沙罗借来的饰物照上火光之后发现优和武原来都看不到上面的影像。

为了将饰物还给沙罗，少年来到配管室发现沙罗在一个人练习游泳，陪着她练习了许久。得知沙罗有个失散多年的哥哥，而二人的约定，似乎与少年梦中见到过的一样。

又一天，鲸鱼星空的房间发生浸水事故，而常在那里唱歌的沙罗被卷入其中。在月海的奋力下救回的沙罗以及没有了脉搏，就在众人已经接近放弃的时候，少年的心中似乎燃起了什么冲动，仍然为沙罗做着心肺复苏，终于在少年拼命的呼唤中沙罗又一次睁开了双眼。而少年因为之前的骨折和疲劳一气倒了下去。

少年醒来后，发现自己左手拇指曾经在的伤痕不见了！这时空出现为少年说明。原来是将伤口中包含的碎片摘除了出来，而那竟然是沙罗饰物中缺少的那一部分。更进一步，碎片和饰物中包含着同样的立体全息影像。而这只有在特定的光波——红外线照射下才能看到，只有拥有红外线视力的人才能看到。而红外线视力只有遗传才能获得。由以上各种根据所得出的结论只有一个——少年和沙罗其实竟是兄妹。

几番周折，终于重逢的兄妹二人，少年却因为心中幼时离开沙罗而感到愧疚不肯相认。时间无情的宣告着LeMU压溃的时间临近，但是可喜的是重要与地上取得了联系，终于能通过紧急通路离开LeMU了。然而最后的时刻，沙罗却不见了。

少年不顾自己的安危靠着红外线视力在黑暗中终于找到了沙罗，原来她是为了去诊疗室拿回与哥哥北斗的羁绊——摘出的饰物碎片。看到因为畏惧Leiblich公司的影响里不想再回去那种没有自由生活而放弃希望的沙罗，少年北斗心中身为哥哥的使命感仿佛赐予他力量一般。带着不会游泳的沙罗，冲破LeMU的隔壁一路向着头顶的光芒。哪怕有34米水下4.5倍的大气压，哪怕右臂骨折尚未痊愈。仿佛从体内基因迸发出的力量指引着他，向着天空游去。

终于，二人来到了LeMU上方浮岛，趁着混乱开始了只属于兄妹两人的逃避行……

## 优 篇

为什么要最后攻略优篇？因为优篇中所隐藏的有关可可篇的谜团是最多的，从优父母的谜团到第三视点BW都在这里崭露头角，然而最后的结局仅仅列举了全部的问题而一切都没有给予解说。把最充满谜团的优篇留在最后，而通过优篇之后开启的可可篇，将把以前谜底揭晓。

对于自己各种失忆、预知、幻听症状感到困扰的少年，在修理发电室的时候听了优有关第三视点的解说，认为这或许与自己的状况有所关系，与此同时帮助优解开17年前父亲失踪的谜团少年也当做自己的问题认真在烦恼。看到优手中的密码纸，少年发现，将纸纵向横过来看的话，好像条码的密码居然显现出了一句俳句。“海月虚空之秋凉时鸟”，但是这个密码依然无法解开LeMMIH的登录限制。不得已最后只得求助破解程序密码的专家松永沙罗。经过一番苦战，终于有所进展却被LeMMIH系统的管理AI空所阻挡，为了最终突破安全保护，并且将空从AI的束缚中解脱出来，沙罗利用空奋力制造出的系统十七分之一秒的弱点成功使空的系统超负荷重启，并利用这段时间改写了空的最优先事项：替Leiblich公司的守秘义务降低，将空自己自身的愿望和为在LeMU的众人服务设为了最优先事项。由此借由空的帮助，终于查到了优父亲失踪的真相。资料显示距现在34年前优的父亲田中阳一因感染TB病毒去世，而优的母亲田中雪江也于15年前因TB与世长辞。但是这事实上根本不可能，现在的优只有19岁，亲生父亲如果34年已经死了优便不可能出生，而优的母亲明明数天前还活在优的面前。根据各种证据得出的推理结果，只能是现在自称优的母亲的人在撒谎，得出这一结论的优不愿相信这个事实而陷入了自暴自弃。

一个偶然的契机，二人发现错的不是密码，而是优母亲的名字。而这时，少年终于知道了优的全名——田中优美清“秋”香菜。就在少年纠结优的名字与记忆中的田中优美清“春”香菜不同的时候。控制室传来了来自外部的通信，而对方正是优的“母亲”。现状用来排水的高压送风机终于可以启动，众人终于能够脱出了。然而这时的武还有月海等人虽然有些奇怪的言行还是向着紧急出口走去。而刚刚与“母亲”相见仍然心情不稳的优和少年被甩在了后面。就在武等人刚刚脱出的时候，再次发生了浸水事故，刚才的通路再一次被封锁，少年和优又一次被困在了LeMU之中。这时与外界的通讯也开始不明朗起来，隐约听到与BW相关的词汇后中断。在优的悲观放弃之中少年发现生体探测装置数值的异常，激动下碰倒了空罐，而空罐开始在LeMU倾斜的地面翻滚。看到这个少年灵机一动，想到了利用“虹吸原理”排水打开了前往逃生之路的通道。而一切成功之后，少年又见到了幻觉的少女——可可，本不应该出现在这个世界的存在。不顾一切追逐少女的幻象来到LeMU最下层HIMMEL之门前，少女悄然消失。这时压坏时间已破在眉睫，无奈少年为了优的安全，二人一起逃离了LeMU。

浮岛上，少年告诉优他发现人生活下去的意义，就是恋爱！而前方等待着二人的，正是优的母亲田中博士……

两年后，少年恢复了记忆和优开始交往。并且为了了解当年自己身上发生的奇怪事件而考入了和优一样的考古专业。当然，一切的谜团田中博士都给二人进行了解释。但是对于玩家的我们来说，答案就在下一个周目——可可篇。

## 优篇BAD结局

作为少见的拥有特殊情节的的BAD结局，这里同样细说一下。未满足GOOD结局情况下来到HIMMEL的门前，可可消失后会发现LeMU已经开始崩溃，没有时间供二人逃离了。看着在自己的怀中逝去的优，一片光芒中少年静静的张开了第三只眼“BW”。

## 可可篇

在进行可可篇之前先要弄清楚一个概念，BW（Blick Winkel）德文“视点”的意思。作为第三视点，是一种四次元的存在。而理解第三视点的概念，需要先从次元和认知世界的方式开始说起。假定一个点为零次元。一个点按照一定方向移动，这一条线便是一次元。而身处线上一点的它无法认知到直线上的其他点的情况。那么如何能够认知呢？只要离开这条线观测就好了。离开了这条线的点与这条线形成了一个平面，而平面上的直线是二次元存在。而它由于处于平面上依旧无法认知平面上全体情况。那么只要离开这个平面成为三次元存在不就可以认知整个平面了吗？也就是说，想要认知N次元的全貌，必须借助N+1次元存在的视点。而具有一个视点的时候，举个例子就是一只眼睛，那么我们看到的便像是相机成相一般的平面世界。而当人类具有两个视点，也就是两只眼睛的时候，我们便能够更为立体的认知这个世界。但是人类的双眼依然无法同时认知一个六面体的所有面。这时我们便需要第三个视点。也就是说当人类真正拥有第三视点的时候，便能洞穿三次元世界的一切。拥有类似四次元存在的视点。而真正的四次元存在BW，能在时间轴中自由移动。由于是四次元的存在，要使其能够在三次元中“出现”，必须使他产生自己身处三次元世界的错觉。继续举一个游戏中提到的例子，想让二次元外的一个三次元的点认为自己处于二次元应该如何做呢？在平面上不同的地方制造两个相似的点，将这两个点认为是同一个点的第三点，由于三点成一面。则必然产生与这两个点处于同一个平面的错觉。

而这个游戏，这次事件，这个场景的目的，就是欺骗四次元的存在BW，令其降临到三次元世界，也就是游戏中的世界。并且令其意识到自己的存在，从而改变历史。注意！接下来要大幅剧透了哦！现在后悔还来得及！

BW本是没有感情的存在，无法干预三次元世界的走向。而2017年的武最终得救，却是因为有了感情的生物借助BW的视点，从未来干预了这个世界。

事实上，少年视点所在的并不是2017年的LeMU，准确的说应该是2034年的LeMU。为了欺骗BW出现，有人计划了2034年的LeMU浸水事故。同样的6个人仓成武、田中优、小町月海、茜崎空、以及失忆少年和困在电梯中的少女。同时关注2017年和2034年的BW虽然感觉到了违和感，仍然附身到了2034年的少年——北斗身上，这也正是他失去记忆的原因。随着BW逐渐发现事情的蹊跷，2034年的少年并非2017年的少年，2034年的优也并非2017年的优，除去不知情的沙罗和空，以及对此事件一副怀疑的月海，最大的嫌疑就是并非2017年仓成武的2034年“仓成武”。意识到这一点后的BW，发觉了自己身处的少年和沙罗正是小町月海与17年前事故后生下的孩子，而得知2034年的优秋实际是2017年优春的孩子后，BW真正的觉醒了。曾经借由小狗皮皮的视点救下了随武沉入海底的存有空记忆的磁碟。发现了IBF中仍被残留的BW，这次带有北斗意识的他，跨越时空来到了2017年救下月海后沉入海底的武身边，这次北斗的意识代替没有感情的BW迸发出了呼喊，父子的情感穿越时空将武唤醒。而这时的武由于感染月海的Cure病毒，身体活性与恢复能力大幅增强，被唤醒后终于来到了IBF救下了没能及时注入疫苗寻找皮皮而被留下的可可。但是由于可可病情较重，只能靠IBF的冬眠装置暂缓病毒的袭击。而武为了陪寂寞的可可也进入了冬眠状态。

2034事件中通过附身于北斗身上，靠北斗借助BW的视点才最终拯救了2017年的武，因此拯救武和可可必须实施2034年欺骗BW的计划，而这正是BW在2034年附身北斗身上获得感情之后回到2017年交代优春执行的。

一切都是因果循环，这正是此剧本最神妙之处。此外将BW的角色设定为与玩家身份相同的观测者，世界外的存在，也使玩家更充满代入感。篇幅有限，有关更多考据、研究、背景的东西无法全部写出来实在是遗憾。后面再附上真实人物相关的介绍以及剧情发生历史年表，希望能对大家理解剧情有所帮助。

The story is not an end yet,
Because only you are in the infinity loop.

你在看着，你正在被看着。

# 人物介绍（真实）

## 仓成 武（真）

深蓝色头发。2017年的事件中在LeMU经由可可感染了TB（深蓝病毒），注射了由月海血液制成的疫苗而治愈，但因此感染Cure病毒成为不完全Cure种。后来和月海乘坐小型潜水艇前往海面的过程中潜水艇电池耗尽开始下沉。武为了让月海活下来，自己进入隔离舱后拉开舱门跳出潜水艇以减轻重量，沉入海底。濒死昏迷状态下被借助BW视点来到17年的北斗唤醒，利用IBF的冷冻装置在水下冬眠17年，最后在2034年5月7日被救出，与孩子北斗、沙罗以及妻子月海团聚。

## 茜崎 空

原本是负责LeMU导览的高度人工智能（AI），2011年4月开始启动，年龄设定为24岁。在LeMU当中使用RSD技术显像。其程式本体记忆的资料也存放在LeMU当中，为了救出保留和大家认识记忆的唯一的她，武在逃出LeMU之前拼死将其记忆转存到大容量光碟中，之后在武跳离潜水艇时磁片随着他一起沉入海底。由皮皮将磁片取出，带到海面上交给了当时被救出的优春，随后由于个中经纬获得了人形机器人的肉体。然而2034年时为了使计划顺利实行，特意将其2017年事件的部分记忆删除。对武抱有不一般的感情。

## 八神 可可

2002年12月17日出生。拥有能和四次元生物（BW）对话的超能力。2017年事故时TB病毒最初的感染者，由于进行高压氧气治疗而没能及时注射月海的血清抗体疫苗。之后为了寻找被武带走的皮皮而被救援队所遗漏一个人留在了IBF中。2034年BW成功召唤后，由被BW唤醒的武救活，但是由于感染TB时间过长病情严重疫苗效果不明显，为了减缓病毒侵蚀速度，武陪她一起进入了冬眠状态。冷冻17年后，于2034年5月7日和武一起被救出。喜欢BW。

少年是本作剧情上的一个巧妙的陷阱，利用这个人物的视点作为主线“欺骗”了BW和所有玩家（某种意义上的遍在体BW）。在两个视点中少年具有不同的身份，武视点（2017年）中是被卷入事件的失忆少年桑古木凉权，而少年视点（2034年）中则是被骗到LeMU的仓成武与小町月海的儿子——北斗。

## 松永 沙罗

2018年1月21日出生。武与月海的女儿。和哥哥北斗一样拥有红外线视力，随身带着妈妈月海留下的坠子饰物（里面印有武的全息影像，只有红外线视力的人才能看到）。由于其Cure病毒携带者的身份，儿时和北斗一起被Leiblich捕获，和童年的月海一样被作为实验对象监禁。由于其操控电脑的特殊能力等原因，在北斗被释放（其实是不被发现的普通监视）后依然在严密监视与各种实验中生活，因此虽然对着自由有着无限的渴望，但是却畏惧于Leiblich的巨大影响力而逐渐放弃。2034年从事故中被救出后，Leiblich被粉碎终于获得了真正意义上的自由，与父母和哥哥一起得到了同年龄少女所应有的幸福。

## 田中 优美清春香菜

2017年事件中的优，是游戏中唯一不可攻略的角色（空、月海BADEND中向武表白），简称优春。1999年3月10日出生。15岁时因为心脏病只剩几年余命，于是在守野茂藏教授的帮助下将自己的细胞进行克隆，移植到自己的子宫内孕育，生下了女儿——田中优美清秋香菜（2015年），因此与优秋作为具有同一基因的存在，某种意义上也是优秋的母亲和姐姐。2017年事故时，感染了TB病毒，在IBF接种了月海的疫苗而感染Cure病毒成为不完全Cure种，心脏病也因此得以治愈。随后由于和BW的指示，与桑古木一起实行了2034年欺骗BW、救出武和可可的计划。17年前失踪的父亲田中阳一其实是Leiblich的研究员，发现其暗中研究TB病毒试图告发的时候被发觉后，软禁在IBF中继续进行研究，后因IBF内TB病毒泄露而感染身亡。对于夺取自己父母性命的TB病毒爆发以及2017年LeMU进水事故的元凶Leiblich充满愤怒与仇恨。2034年实施计划的同时，对Leiblich进行内部告发，最终使其分崩离析。

## 桑古木 凉权

2001年6月14日出生。2017年时是米黄色头发，2034年时则变成红褐色头发。2017年事故时只是个失去记忆而被卷入事件中的少年。在事件中亦感染了TB病毒，注射了月海血液提取的疫苗而治愈，感染Cure成为不完全Cure种。暗中喜欢可可。2017年事故后，为了能再见可可一面，与优春一起实行了2034年欺骗BW、救出武和可可的计划，经过数年的训练后在整个计划中成功扮演武的角色，尽可能地重现当时场景与细节来以欺骗BW出现，从而改变历史的关键任务。对于为了守护心爱的人而不惜生命的仓成武心存敬畏与崇拜之情。

## 小町 月海

1993年7月5日出生。在12岁那年经由茱莉亚（前作《Never7》中的历史人物，最初的Cure病毒携带者）感染了Cure病毒，发生车祸后伤口迅速回复而被Leiblich制药公司发现并监禁。17岁时身体全部细胞被Cure病毒重置，而因此停止老化。获得红外线视力的同时对紫外线特别虚弱，因此在室外总是穿着覆盖全身的布偶服装。由于全身基因都被替换的个例极为罕见，作为少见的“完全Cure种”被Leiblich公司持续监禁并作为实验对象研究，此后脱逃。2017年事故发生时实际年龄24岁，被救出后继续逃亡，生下武的孩子北斗和沙罗之后过著艰辛而快乐的日子。但是不久后Leiblich发现行踪，为了孩子的安全和未来将沙罗与北斗寄养在可以信赖的保育设施。可数年后二人还是被Leiblich发现掳走，月海于是开始寻找他们，直到2034年被优春骗到LeMU才得以重逢。其随身的宠物恰米，也是感染了Cure病毒的不老不死个例。

## 北斗

2018年1月21日出生。武与月海的儿子，沙罗的双胞胎哥哥，金色头发，由于遗传感染不完全Cure病毒而拥有红外线视力以及超强的身体能力。仅仅1岁时就拯救了因为海浪而险些溺水的妹妹沙罗。2034年事件当时由于被BW依附而失去记忆。保育设施时代曾因为保护沙罗，而使沙罗的坠子破裂的碎片嵌入了左手拇指，这成为了他在2034年事件中和沙罗相认的契机。喜欢田中优美清秋香菜。2034年事故脱出后，为了与优秋读同样的学科而选择大学研究考古学。

## 田中 优美清秋香菜

2034年事件中的优，简称优秋。2015年9月22日出生。和她的母亲（优春）当年的个性几乎一样。自小时候开始被优春为了2034年的计划而欺骗其父亲在2017年失踪，因而在2034年的事件中也和她母亲当年一样为了寻找她“父亲”的线索来到LeMU打工。对2034年的少年也就是北斗有着特殊的感情，据北斗对其他世界的预言二人将来会开始交往，接着受到了北斗的告白。

# Ever17历史年表

| | |
|---|---|
| **1992年** | |
| 9月16日 | Leiblich制药公司开始开发LeMMIH。 田中阳一（优春的父亲）作为技术人员加入LeMMIH的开发。 |
| 12月03日 | 托姆·菲布林诞生。 |
| **1993年** | |
| 07月05 | 小町月海 诞生。 |
| **1996年** | |
| | 仓成武 诞生。 |
| | 雪江（优的母亲） 进入Leiblich制药公司就职。 |
| **1998年** | |
| 11月07日 | 田中阳一与**ゆきえ**结婚。 |
| **1999年** | |
| 3月30日 | 田中优美清春香菜（优春）诞生。 |
| 4月 | Leiblich制药公司设立海洋生物实验室IBF。 |
| 6月15日 | 日本政府开始实施“新驹之原诸岛振兴开发计划”。 海洋科学技术中心发动“第3次海底居住计划”。 政府主导开发的这2个计划和Leiblich制药公司利害关系一致。 由Leiblich制药公司控股，国内大型企业,金融机关,政府出资的股份公司LeMU成立。 |
| **2000年** | |
| 05月 | 田中阳一得知Leiblich制药公司秘密开发深蓝(TB)病毒的事实，欲将其告发搜集资料后暴露，此后下落不明（被Leiblich制药公司软禁于IBF）。 |
| **2001年** | |
| 6月14日 | 桑古木凉权诞生。 |
| **2002年** | |
| 12月17日 | 八神可可诞生。 |
| **2003年** | |
| 夏 | 托姆救助溺水的妹妹茱莉亚。Cure症候群的开端。 |
| **2004年** | |
| 4月 | 海洋主题公园LeMU建设开工。 |
| **2005年** | |
| 2月 | 托姆于美国某医院与Dr.CABIN邂逅。 |
| 5月 | Cure病毒经由茱莉亚传染给月海（12岁）。月海被Leiblich制药公司监禁。 |
| **2006年** | |
| | Dr.CABIN 提出Cure假说。 |
| **2007年** | |
| 4月 | LeMU竣工开始营业。 |
| **2010年** | |
| | 克隆法修正案 公布。 |
| | 月海(17岁) 因Cure病毒影响，停止老化。 |
| **2011年** | |
| 4月02日 | 茜崎空 LeMMIH系统启动。设定其年龄为24岁。 |
| **2012年** | |
| | 茱莉亚DNA盐基排列异常被发现，学术界哗然。 |
| **2013年** | |
| 12月 | 茱莉亚引发的骚动使Cure症候群的可信度上升。 “Cure症候群”这个词开始广为流传。 |
| | 月海从Leiblich的研究所逃脱。开始逃亡生活。 |
| | 优春病倒。确诊为重度心脏病，余命3~4年。 |
| **2014年** | |
| 10月 | 茱莉亚血液中发现未知病毒，被命名为Cure病毒。 |
| 10月 | 优春绝望之际遇上守野茂藏博士。 |
| 12月 | 优春将自己的克隆植入子宫，在体内孕育新生命。 |
| **2015年** | |
| 9月22日 | 田中优美清秋香菜（优秋）诞生。 |
| **2017年** | |
| 4月 | 优春进入鸠鸣馆女子大学。 |
| 5月01日 | 武、优春、月海、可可、桑古木来到LeMU。 |
| | IBF发生TB病毒泄漏事故。众人感染TB病毒。 |
| 5月06日 | 阳一于IBF去世。 |
| 5月07日 | 月海怀孕。 |
| | 可可、武于IBF人工冬眠。 |
| | 空(LeMMIH系统) 停止。 |
| | 优春(18岁)、桑古木(15岁) 感染Cure病毒。 |
| | LeMU 压溃。 |
| | IBF封锁。 |
| | 月海再次开始逃亡生活。 |
| | 优春与BW接触，了解事实真相。说服桑古木，开始为“第3视点发现计划”作准备。 |
| **2018年** | |
| 1月21日 | 沙罗&北斗诞生。 |
| 10月 | LeMU重建工程结束。 空(LeMMIH系统)再启动。 |
| **2019年** | |
| | TB病毒在世界范围内广为传播。**ゆきえ**亦因感染去世。 |
| | 月海为逃脱Leiblich的追踪，将沙罗和北斗托付给值得信赖的福利设施。 |
| **2020年** | |
| | 优春总结“第3视点”假说。 |
| **2021年** | |
| 4月 | 优春 进入鸠鸣馆女子大学研究生院。 |
| **2022年** | |
| | 优春(23岁)，桑古木(20岁) 因Cure病毒影响，老化受到抑制。 |
| **2024年** | |
| | WHO（世界卫生组织）宣布TB病毒根绝。 |
| | 沙罗和北斗被Leiblich公司掳走。 |
| **2025年** | |
| 3月 | 优春修完博士课程。 |
| 4月 | 优春于LeMU股份公司就职。桑古木于Leiblich制药公司就职。 北斗被Leiblich制药公司释放。 |
| **2031年** | |
| 4月 | 优秋进入鸠鸣馆女子高中。 |
| **2033年** | |
| | 作为特待生进入鸠鸣馆女子高中的沙罗与优秋相遇。 |
| **2034年** | |
| 4月 | 优秋进入鸠鸣馆女子大学。 |
| 5月01日 | 北斗、优秋、月海、沙罗、桑古木来到LeMU。 |
| | 优春与桑古木开始执行“第3视点发现计划”。 |
| | 第3视点BW出现。 |
| 5月07日 | 北斗、优秋、月海、沙罗、桑古木因优春的介入从LeMU脱出。 |
| | LeMU压溃。 |
| | BW最终觉醒。 |
| | 武、可可被北斗&BW救出。 |
| | Leiblich制药公司病毒泄漏事件被告发。警察当局开始强制搜查。Leiblich制药公司日本支部封锁。 LeMU被民营企业收购。 LeMU修复工事开始。 |

# 小强横行 那些游戏里的特战部队

□文/肥皂

## 前言

从生物学的角度来讲，“小强”的正式名称应该是蟑螂，隶属昆虫纲，蜚蠊目，被我国统称为四害之一，具备引发小女生尖叫、大幅度降低人们食欲等特殊功效。在人们年年的大规模灭蟑后，小强们之所以仍然能够子子孙孙、繁衍不息，靠的就是超强生命力。在星爷的《唐伯虎点秋香》公映后，“小强”这一称呼立马随电影传遍了大江南北。

据说，一只小强的头断了以后，身子和头还可以分别活上好几天，最后的死因是饿死（暴强的生存技能啊）；小强拥有梯状神经系统，在大脑取出后，仍可以通过分布于身体各处的神经来控制运动及生理功能（巨强的生理构造）；蟑螂可在真空下(非绝对真空,如宇宙)可以存活至少10分钟（超出人们理解范围的强）。

从军事国防的角度来说，特种部队是世界一些国家军队中，担负破袭敌方重要的目标和遂行其他特殊任务的部队，一般由最高军事指挥机关直接指挥和领导。其通常具有编制灵活、人员精干、装备精良、机动快速、训练有素、战斗力强等特点。特战部队对其队员的素质要求极高，他们就是插向敌人心脏的一把尖刀。

游戏中的小强们，顾名思义，特指那些生命力超强，怎么打都不会死的家伙们——任凭敌人向他们倾泻多少吨的弹药，任凭他们后面有于自身几十倍上百倍的追兵，他们仍然可以顺利完成任务，拯救全世界于水火之中。超强的战斗力，小强般不死的体质，是他们的共同标签。而由这些家伙们组成的作战单位——特种作战部队更是可以令敌人们闻风丧胆，他们在游戏故事剧情中往往是人类最后的希望，同时，他们也是游戏制作人最喜闻乐见的主角儿。在接下来的本期特别策划中，肥皂就随大家一起来盘点一下游戏中那些小强级别特种作战部队吧。

## 绿色贝雷帽 Green Beret

作战半径：《丛林之狐》、《异形大战铁血战士》

“绿色贝雷帽”是美国陆军中一支规模最大的特种部队，也是最受美国总统宠爱的一支部队。这支部队装备有各种步兵武器和运输直升机，拥有十分先进的通信器材，包括卫星通信和通信距离达3200公里的轻型通信装备。“绿色贝雷帽”经常被派往世界上许多国家，执行各种使命。“绿色贝雷帽”特种作战部队同时是美国最老牌的特种作战部队，它属于美国陆军中最精锐的特种作战部队，其创建于1942年7月9日，到二战结束时，已发展到5支。绿色贝雷帽曾介入越南战场，并由此声名显赫；在第一次海湾战争中，他们又被派到了伊拉克，配属到了多国部队的营一级单位，并发挥了极为重要的作用。例如在他们开战前就已潜入到伊拉克境内去秘密监控敌军的动向，其中一个作战小组甚至已经渗透到离巴格达不到100公里的地方进行侦查，为多国部队获得了极为重要的情报，对战争的取胜起到了不可估量的作用。

由于“绿色贝雷帽”这支部队担负的任务特殊，因而对其人员素质的要求非常严格。入选“绿色贝雷帽”的基本条件必须是在军中服役满3年，具有大学文化程度，并已取得空降合格证书的优秀士兵。由于经过艰苦而严格的训练，所以该部队具有很强的独立作战能力。官兵个人作战技能高超，能在30秒钟内打倒敌人。别动队员会讲多种语言，精通了解东、西方和第三世界生产的各种新、旧武器，每人能操作85种左右。他们都是步兵战术的专家，精于伏击、诱拐、暗杀、爆破等，并具有在敌占区和恶劣条件下生存的能力。不论在世界上任何一个地方，任何环境下，都能够进行空降、潜水，从事山地战、丛林战、沙漠战、滑雪战和游击战等特种作战。

和许多世上的特种作战单位不同，绿色贝雷帽是以群为行动单位，其训练与装备是以在不连续的战区中战斗为依据。组成今日美国陆军特种部队的单位是：第1特种部队战斗分遣队、第3特种部队群、第5特种部队群、第7特种部队群和第10特种部队群。之所以采用这样与众不同的编制方式，为的就是能使作战部队对于突发事件能有快速反应和协同作战的能力。“绿色贝雷帽”的队徽主色调为黄绿色，上面锈着“绿色贝雷帽”的座右铭：“De Dppresso Liber.”这是一句西班牙文，翻译成中文的大概意思是“解放被压迫的”。两把交叉的箭代表“绿色贝雷帽”在非常规战争中的作用，如离弦之箭直插敌人的心脏。箭的交叉处叠放着一把战刀，体现“绿色贝雷帽”刚正不阿、胸襟坦荡的品质，而这种战刀正是美洲印第安人在之前所采用的悄无声息的致命武器。

在知名的越战题材FPS游戏《丛林之狐》中，制作方所选取的游戏中的主角就是当时在越南丛林战役中名声大噪的“绿色贝雷帽”。你说什么？这游戏你没玩过…那男孩子们一定有看过史泰龙大叔的《第一滴血》系列电影吧（画圈圈，没看过的没有童年），其中战斗力超强的兰博就隶属于“绿色贝雷帽”特种作战部队。

# 英国特种空勤团 S.A.S

作战半径：《使命召唤 现代战争》

S.A.S（Special Air Service），英国特种空勤团隶属于英国陆军特种作战部队。英国特种空勤团是英国最精锐的特种部队，也是世界上第一支正规的特种作战力量。英国特种空勤团是大部分现代特种战术的开创者，也是所有现代特种部队的楷模，他们以能在短时间内准确而高效的完成任务而著称，毫不夸张的说，S.A.S是目前所有特种部队中任务完成率最高的。英国特种空勤团队标标志中，短剑之下的绶带上写着S.A.S的座右铭："勇者必胜（Who dare wins）"。

英国特种空勤团成立于二次大战初期，他们最开始的名字是"空降哥曼德"。那时许多的"特殊"单位也相继兴起，其中最早成立的是L分队，直到1942年10月该单位才增至390人，并且更名为“第一空降特勤团”。在多次的重组和一段时间的扩充后，一个S.A.S旅在1994 年1月于苏格兰成立，包含两个英国团（1st和2nd SAS），两个法国团(3rd和4th SAS)，一个比利时中队（后来的5th SAS）和一个通讯中队。

在经过第二次世界大战的战火洗礼之后，19世纪50、60和70年代早期的"反游击队作战"已被"反恐怖份子作战"所取代，在扮演这个新角色时，S.A.S很快便发展出一套无与伦比的战术。因在与国家分裂武装北爱尔兰与爱尔兰共和军（IRA）和爱尔兰国家解放军（INLA）对抗作战的激励下，S.A.S所发展出的战术在西方世界广为流传。这导致了S.A.S不只是他国政府和特种部队咨询的对象，他们甚至也受邀直接参与某些国外作战行动。

在1977年10月，2名S.A.S队员就协同德国第九国境边卫队（GSG-9）展开过一项夺回被劫持至摩加迪沙的德国客机的行动。然而在这些插曲之中，其中最为著名的是1980年5月的伦敦伊朗大使馆人质劫持事件，当时S.A.S强硬的作战手法全部呈现在世界各国的电视摄像机前。因迫于严厉的英国法律，首都警察起初指挥整个行动，但协商失败，直至恐怖分子杀害一名人质，并将其尸体弃至街道上。警方接着将现场指挥权移交给S.A.S，S.A.S冲入大使馆，使用特种的武器和战术，以自身和人质的无伤亡记录营救出了所有剩余的人质。这次惊人的成功，尤其是在渴望英雄的世界传媒中，让S.A.S更为声名大噪。

目前，S.A.S大约有900名队员，平均年龄约在26岁。司令部和训练基地设在伦敦西面130英里的赫里福德，靠近布雷肯比肯思山。 根据任务需要，今天的S.A.S组织包括了3个团，共计有一个指挥连，6个战斗连以及一个反暴乱突击队（CRW）。S.A.S三个基本的识别标志是土黄色的贝雷帽、帽徽、纽扣，军官用的皮带手套与鞋子全都是黑色。战斗服是标准的英国陆军式样，没有任何徽章的土黄色贝雷帽或有帽檐的迷彩帽。尤其是佩戴后者时士兵身上没有任何一点的物品会显示出他是S.A.S的一员。S.A.S制服的一个小特点就是"套头式衬衣习俗"，士官的阶级章皆佩戴于肩上，而非于其他部队那样位于右袖上。S.A.S在反恐作战时有着鲜明的标志，那就是全黑的工作服，一件黑色的防弹背心以及全黑的腰带和靴子，再配备以制式配发的黑色防毒面具和灰色的防闪光遮光罩使这整套装备更为完整。而这，也恰恰成为了英国特种空勤团在游戏中最为人们所熟知的形象。

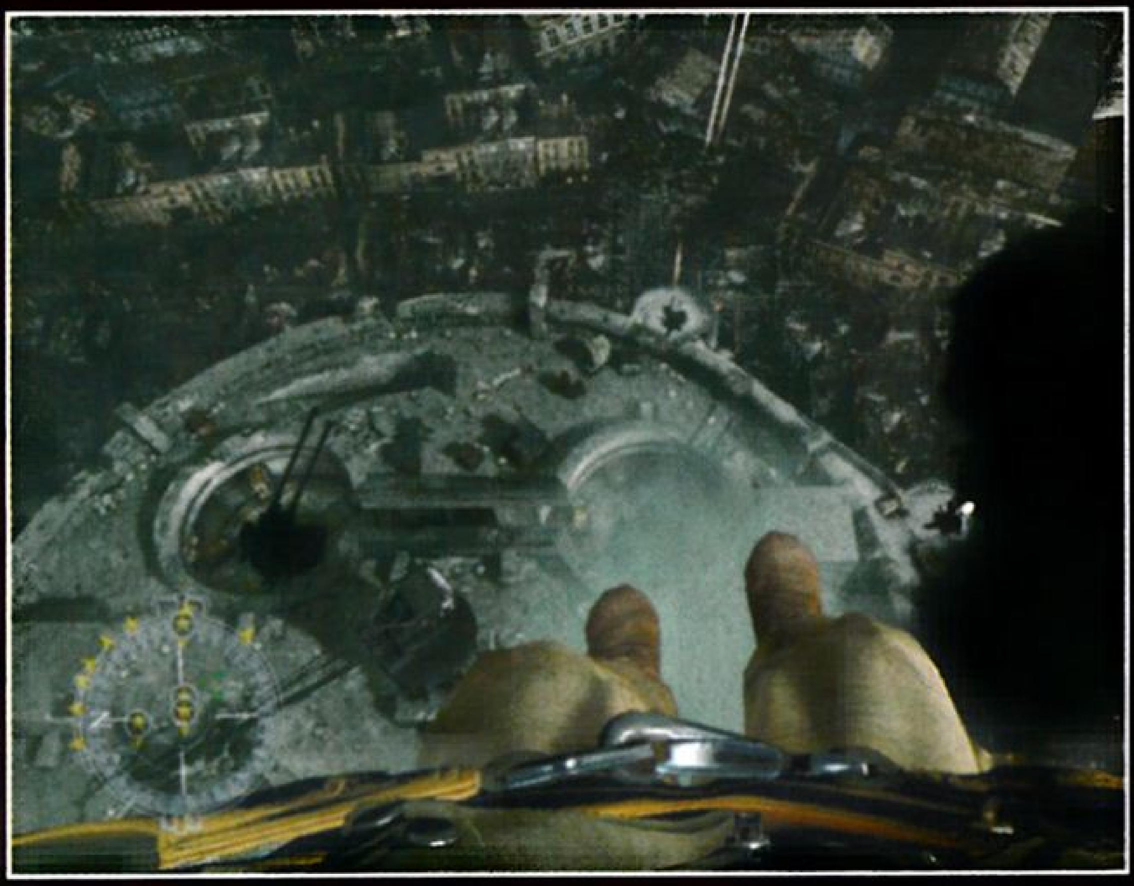
在引领FPS进化革命的《使命招呼 现代战争》当中，游戏的主角Captain.Price和"Soap" John MacTavish就隶属于英国特种空勤团，他们为了营救打入俄罗斯激进分子内部的线人Nikolai，以及搜寻恐怖主义头子Imran Zakhaev的藏身之所而深入敌后，并与友军展开联合作战行动。在整个游戏通关之时，想必Captain.Price将手枪从地上滑给Soap的场面在各位玩家的脑海中仍然记忆尤深，而他们所隶属的英国特种空勤团（S.A.S）由此名留游戏史册。

# 暗夜的行者

# 天降飞鹰神兵！

## 101空降师 101st Airborne Division

作战半径：《荣誉勋章 空降》



第101空降师是美国陆军的一支空中突击部队，第101师最早创建时是以空降部队的身分成立的，最先出现在第二次世界大战的战场上，在越南战争中被整编为空中机动师，随后则确立为空中突击师。该作战部队能够利用直升机、运输机等大型空中载具进行空中突击及快速推进，后来他们还参加了阿富汗战争及伊拉克战争。由于历史的原因，该师一直保留了“空降兵”（Airborne）的名称。

美国陆军第101空降师由于其臂章上有一个正在嚎叫的鹰头，被人们通常还称为“鹰师”或“嚎叫的鹰”。101空降师主要依靠直升机实施空中突击，速度快，火力强，作战能力全面，是美军进行快速部署和实施应急作战的重要力量，被誉为陆军“全能师”。而101空降师之所以名声大噪而被人们所熟知，我想多数还要归功于他们在第二次世界大战反法西斯战场上的优异表现。

第101空降师当年在英国训练期间，盟国军最高司令部就正在计划登陆诺曼底，开辟欧洲第二战场，其行动代号为“霸王行动”。在这次行动中，第101空降师的任务是：海运登陆部队在“犹他”滩头登陆之前，跳伞进入德占区，夺占从滩头向内陆发展进攻的出口，并防止德军增援这些地区。为执行这一任务，第101空降师参加了3次集团军规模的军事演习。5月份，第101空降师各部队开始离开训练基地，奔赴预定机场和集结地域。1944年6月6日凌晨15分，第101空降师的空降引导小组跳出了C－47运输机，降落在法国德占区。接着，第101空降师6000多人搭乘C－47运输机来到法国上空。不过在接近伞降区域时，由于大雾的天气原因，以及德军高射炮火的猛烈攻击，只是很多伞兵没有到达预定的伞降地点，这无疑为当时的行动平添了更大的难度。不过第101空降师在诺曼底连续战斗33天，出色地完成了自己的作战任务，凭借自身的优异表现确保了霸王行动的成功，第101空降师也因此被授予“优异部队嘉奖令”（以上情节大家可以回顾一下著名美剧《兄弟连》）。

EA旗下的著名FPS系列《荣誉勋章》就在2007年推出过以再现101空降师二战英勇表现为主题的系列作品《空降》。《荣誉勋章 空降》在当年可谓重新定义了二战FPS游戏的含义，本作将带领玩家感受的不仅将是一次普通的射击体验而更是一个新奇的空降体验。在《荣誉勋章 空降》中，玩家将在欧洲战场进行登陆作战。从西西里岛开始到最终战胜德国法西斯，每一个任务都是从敌后开始的，也都是从空降开始的。而且在这里值得一提的是，由于降落地点的不同，你完成任务的方式也将多种多样，或许，你根本就不可能生存到最后，落地之后没走几步就被敌人射杀，而这也确实是当年二战伞兵的真实写照。

# 美国海军陆战队 USMC

作战半径：《使命召唤5：战火世界》、《使命召唤 现代战争》

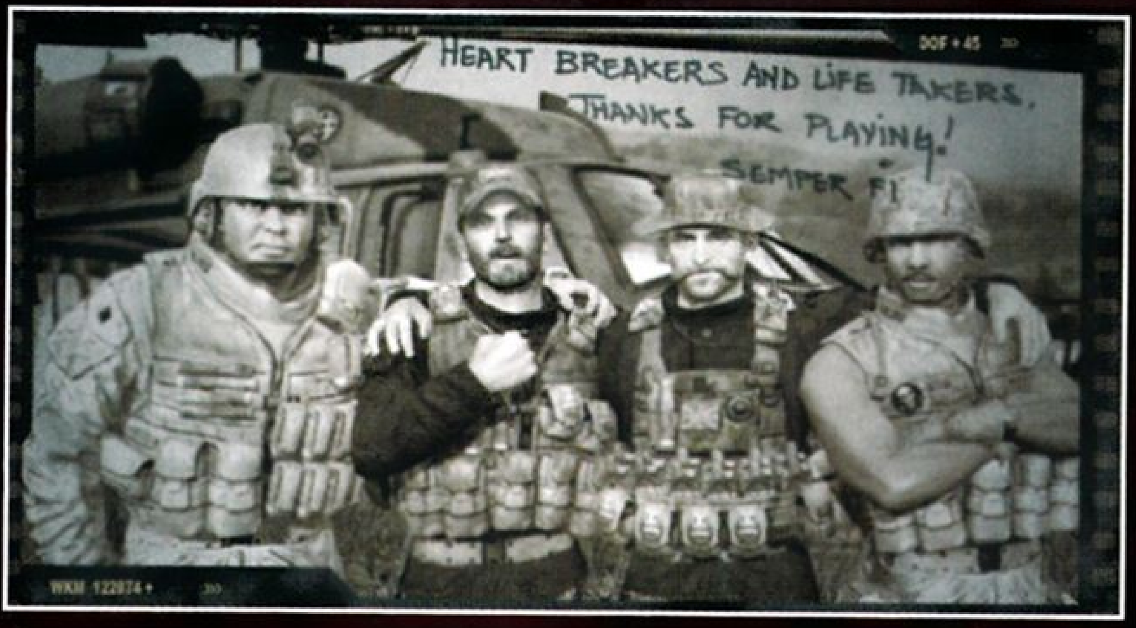
USMC，（United States Marine Corps），美国海军陆战队，美国海军陆战队是世界上成立最早的一支精锐部队，拥有总数大约为194000的男女队员，共有3个师与3个配有416架战斗机的空中联队，它甚至比大多数国家的整个军队都要大上许多。自从1775年1月10日大陆会议指示成立后，海军陆战队就参与了美国的每一场重要战役，以及遍布世界各地的无数"警察"行动和武装调停。陆战队的纪录十分令人印象深刻，例如在二战太平洋战场之上的瓜达康纳尔岛、硫磺岛、长津水库（Chosin）和溪山等地之战役，都替它在军事史中争来一席之地。海军陆战队是美国快速反应部队的主要作战力量，具有悠久和非凡的历史。

美国海陆队的发展可以追溯到独立战争时期最初成立于费城的“殖民地海陆战队”。当时由第二殖民地国会于1775年11月10日授权成立建军，起初的编制只有两个营，不过每年的11月10日则被订为海军陆战队队庆。美国战争结束后，殖民地海军和殖民地海军陆战队都于1783解散。虽然还是有少数小单位海军陆战队分散在美国海军当时的军舰上，但最后一支也在9月份解散。直到1798年，美国才再次成立海军陆战队，因为当时发生了美法之间短暂冲突的海战，国会才算下定决心正式成立常备性美国海军陆战队。

现今的美国海军陆战队由地面部队、航空兵和后勤部队三部分组成。其现役人员总数大约有194000人，其中还包括有4000名左右的女性，另外再加上大约38000人的预备部队。这一人数比利占海军陆战队总编员的74%，大大高于美国陆军的其他作战部队。海军陆战队强调结合战斗战术和海军陆战队的陆空任务部队(Air-Ground Task Force)：紧密地整合他们的空中支援与地面的全武装战斗群。每一师有3个步兵团，每团有3个营，加上一个侦搜营有8x8食人鱼装甲车和附属的M60A1主坦克。每个步枪营有一个营部连、勤务连、兵器连和3个步枪连。

美国所有武装部队的成员现在皆为志愿者，那些要入伍海军陆战队的新兵即可直接加入。新生直接分入位于加州圣迭戈和南卡罗来那州的巴利斯岛两个训练基地之一，在那里他们需经历著名的13周"新生训练"（12周训练，1周最后的野外生存演习）。一旦他们完成训练，他们必定会十分感激这次经验，但是这并不表示他们想再做一次魔鬼训练！成功加入美国海军之后，锅盖头就成了其成员最为显眼的标志。

在游戏《使命召唤 现代战争》中，玩家所控制的Paul Jackson中士就隶属于美国海军陆战队（USMC），在围剿Al-Asad的战斗中由于营救直升机驾驶员，耽误了撤退时间，最后不幸在核弹爆炸中阵亡。而在《使命召唤5：战火世界》中，玩家们所控制的列兵Miller也隶属于美国海军陆战队，在环境极其恶劣的作战条件之下，我们要在瓜达康纳尔岛与日军展开艰苦卓绝的夺回战斗。



# 海豹突击队 U.S. Navy SEALs

作战半径：《海豹突击队》系列

美国海豹突击队（Navy Seals），全称为美国海军海豹突击队。“海豹”（SEAL）是美军三栖突击队的别名，SEAL正取SEA（海）、AIR（空）、LAND（陆）之意。海豹突击队正式成立于1962年，其前身是美国海军水下爆破队，到1988年时已经扩大到两个战斗群，共有7个中队，人数约1600人。海豹突击队现已成为美国实施低强度战争、应付突发事件的杀手锏部队。

美国海军海豹突击队是世界上最为神秘，最具震慑力的特种作战部队之一。至今外界也很少有人知道海豹突击队会在什么地方执行任务、什么地方作为训练基地等等，然而这支神秘的力量总是在国家最需要他们的时刻出现。对外披露的消息是，全美军只有200多名现役海豹突击队战士，他们个个文武双全，体魄强健，因为主要是夜间执行任务，对视力要求不亚于战斗机飞行员。进入海豹突击队，学员要通过被认为是世界上最艰苦最严格的特别军事训练，而且有时训练完全是真枪交火，学员们在超常的困境中培养锻炼毅力和团队作战的能力，最后70%的学员要被淘汰出局。因此成为海豹突击队的战士是一名美国军人的最高荣誉。自1962年肯尼迪总统亲自组建美军特种部队(绿色贝雷帽)以来，无论是执行任务还是训练，海豹突击队都凭借出色的表现而成为特种部队的传奇。他们几乎参与了每一次重大的现代战争和军事反恐事件，海豹突击队同时也是世界十大特种部队之一。

由于海豹突击队的任务涉及国家头等机密，因此一般很少被外界媒体报道。海豹突击队队员一般以一至两个人为一组，最多不超过十六个人的作战排进行训练和执行任务，其中以八人以下的作战班最为普遍。海豹突击队所执行的任务也是绝对保密的——周密到极小细节的计划和迅如闪电的行动。即使在和平时期，海豹突击队仍然如临战一般训练，因为只有在训练场多流血汗，才能保证战场上的低伤亡率。海豹突击队队员有两件随身战斗工具，一件是Strider战斗刀，另外一件则是SureFire 战术手电。

说起海豹突击队的队徽，这可能是世界历来特战部队中最有“意思”的徽章了，海豹突击队队徽是由一只老鹰两脚各抓一支枪与鱼叉围绕着海锚所组成的。由于队徽的轮廓像极了百威啤酒厂牌的标签，所以海豹突击队队员都戏称它为“百威徽章”。在徽章当中，海锚代表美国海军，老鹰则代表美国自由的精神，枪象徵着捍卫美国的坚定信念，鱼叉则代表海豹蛙人在海上战斗的本能。

由于海豹突击队的神秘性，所以这一题材自然不会被眼光精明的游戏制作厂商错过。同名游戏《海豹突击队》是由Zipper Interactive开发、SCE发行的第三人称射击游戏，这一系列一直以来就是PS系游戏主机的独占游戏。《海豹突击队》同名游戏最早发售于2002年8月27日，它也是当时最早作为PS2网络适配器的游戏之一。由于游戏中对队友间的配合协调有着极高的要求，所以玩家在联机或联网对战时所获得的乐趣是之前任何一款游戏都无法与之比拟的。由此说来，《海豹突击队》也算是联网对战这一新型游戏模式的先驱了。

# 三角洲部队 Delta Force

作战半径：《三角洲特种部队 黑鹰坠落》

在美国东部，有一个神秘的军事基地——北卡罗来纳州布雷登堡。这就是美国于上世纪70年代末开始建立的专门用来执行反恐怖作战任务的三角洲部队的总部所在。三角洲特种部队的番号是美国陆军特种部队第1作战分遣队，这支部队是由美国陆军"绿色贝雷帽"特种部队派生出来的一支精锐部队，其主要任务是对付世界范围内威胁美国利益的各种恐怖活动，现编有两个中队，中队下辖若干小队，每个小队16人。虽然自成立至今，这支部队尚无骄人的战绩，但它却是美国的一支反恐怖拳头力量。

美国的三角洲特种部队是在1978年4月仿效英国第22特别空勤团（SAS）建立的，在建制上参考了当时欧洲国家的反恐怖特种部队，但在职责设置上专司海外反恐怖行动。由于具有了精良的装备武装起来的高素质人员以及高度的机动性，使其具有了在"任何时候、任何地点"进行机动部署的能力。

三角洲部队的诞生，体现了美国在经历剧烈的恐怖威胁的剧痛之后，奋而进行反恐怖斗争的最痛苦的一页。本世纪70年代中后期，恐怖主义开始在欧洲盛行，各种各样的恐怖活动此起彼伏，大部分欧洲国家陆续建立了专门进行反恐怖行动的特种部队。当时的美国正值深陷越南战争而焦头烂额之际，许多国家对美国的强权政治表现出强烈不满，恐怖分子的攻击目标也不再局限于以色列、英国、联邦德国等国家，恐怖活动的矛头悄悄地开始指向了美国在欧洲、中东地区的设施、人员和利益。1977年，卡特政府上台后，即着手组建一支专门用于应付恐怖事件的特种反恐怖部队。当时的陆军特种作战指挥官杰明·罗杰斯基将军将这一重任交给了时任布拉格堡训练指挥部指挥官的查尔斯·贝克威斯上校。"三角洲"这个名称，据说也正是源于贝克威斯上校的一段难忘经历。在三角洲部队所参与的多个部队同时行动的时候，其他的部队还送给了“三角洲部队”的成员一个非正式的称号——“D-boy”（听着耳熟）。

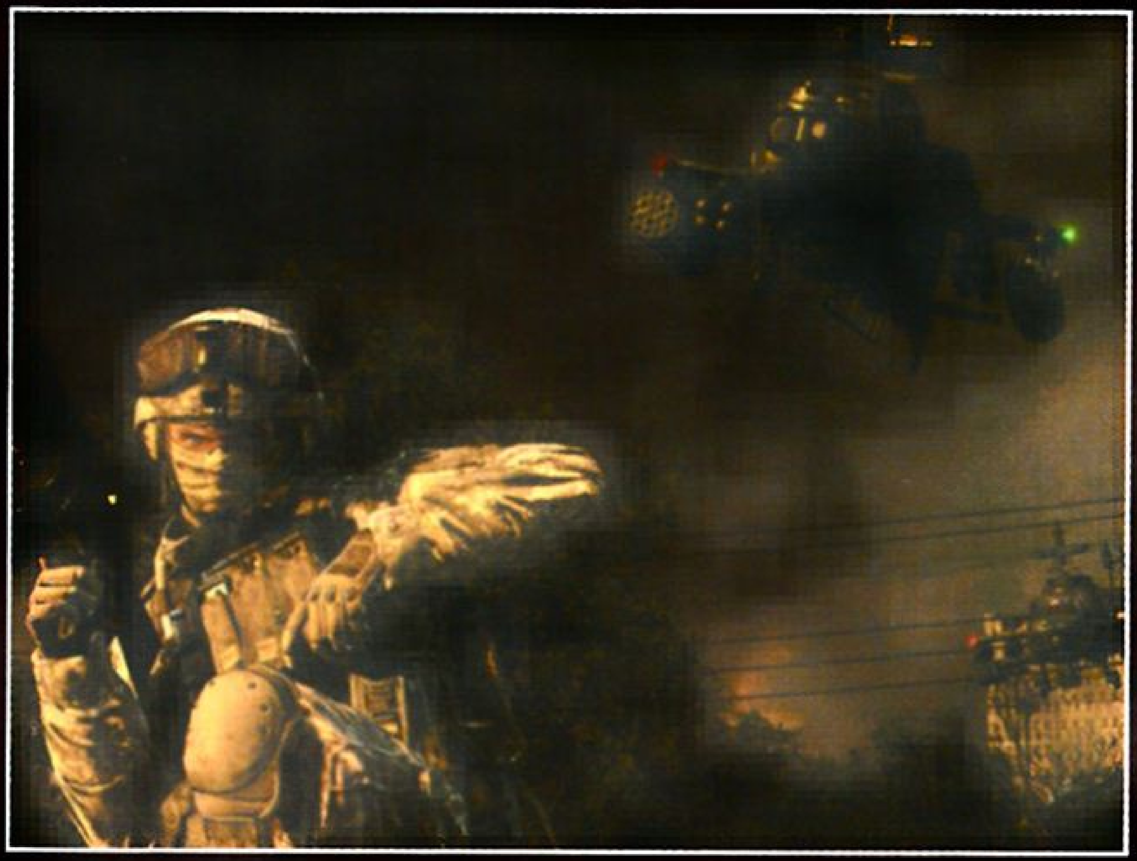
坚持选拔和保留优秀的官兵，是特种部队建设的一项重要原则。只有高质量的人员，才能保证特种作战部队完成特殊而艰巨的任务。特种作战部队是美军的精华，而"三角洲"部队则是精华中的精华。三角洲部队初期人员的遴选，几乎完全是仿效英国SAS特种部队的做法，在陆、海、空三军特种部队中选出最合适的人员。在体能上，三角洲部队必须要能够在25秒内后退爬行35米、每分钟仰卧起坐37次、每分钟做俯卧撑33个、24秒内通过所设置的障碍、16分钟内完成两公里长跑、能全副武装泅渡100米。完成这些项目后紧接着进行18公里急行军，休息两个小时后，还必须在24小时内，在得不到任何暗示、指点的情况下，仅靠一个罗盘和一张地图，在荒无人烟的地区完成单独行军74公里的体力极限测试。

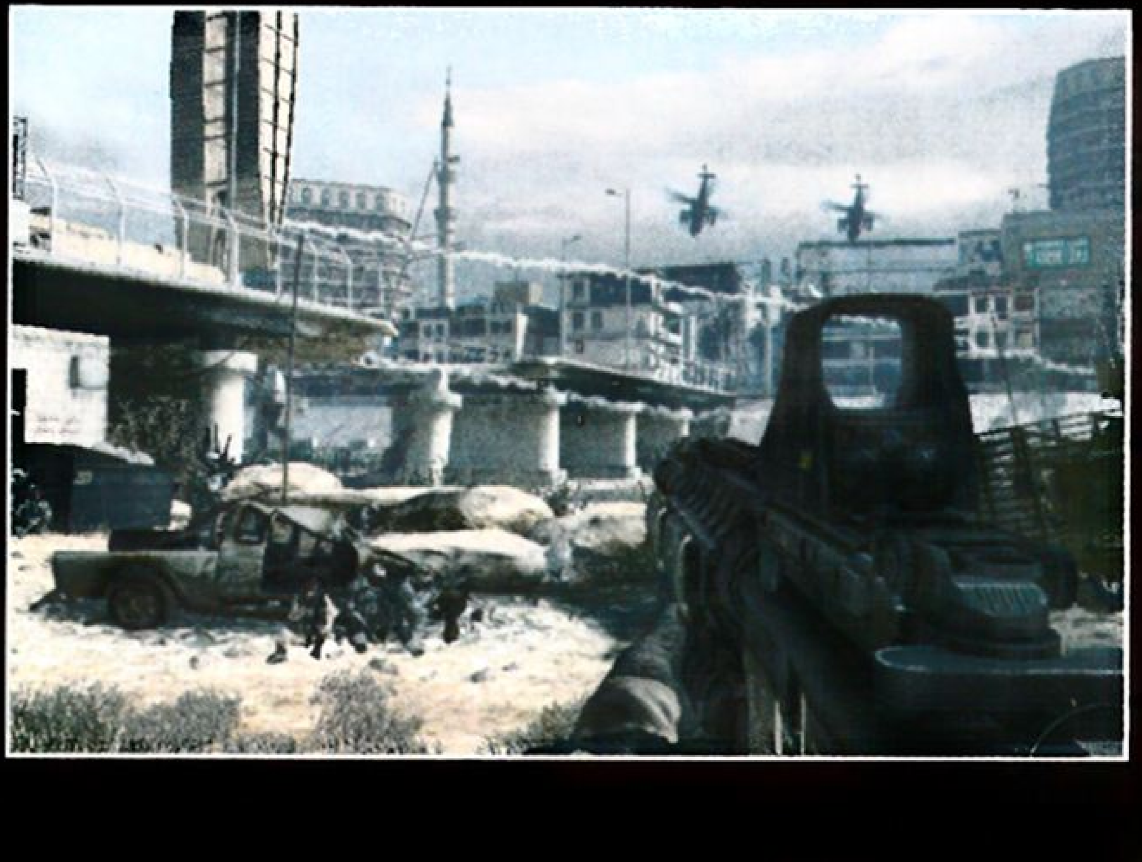
在短短的时间里，通过近似严酷的训练，三角洲部队已成为美国在世界各地进行反恐怖行动的一把尖刀。美国反恐怖办公室、中央情报局、联邦调查局、司法局等单位组成的一个联合考核委员会，对三角洲部队进行一次模拟考试，结果令在场的人为之震惊。美联社的一位记者甚至幽默的评论说："如果给这支部队一架长梯，他们能爬上月亮！"三角洲部队自组建以来，曾在反恐怖作战中发挥了积极作用，不过令人尴尬的是这支部队的战绩却并不如人意。尽管美国耗巨资为三角洲部队配备了世界上最先进、最精良的武器装备，拥有巨型计算机、高技术设施和任意使用的全球情报网。但美国政府对于如何运用这支特战力量，最大限度的发挥它的打击能力，却由于各部门之间协调不善，导致了一连串打击行动的失利。美国三角洲部队20余年来的战绩可以说是所有特种部队中最暗淡无光的，因而被形容为“永远当不成新娘的特种部队”。

1993年10月3日，据线人情报，索马里首都摩加迪沙的大军阀默罕默德·艾迪德手下的两名高级助手将于当日召开一次小型会议。为了阻止艾迪德在索马里维和进程中的障碍性作用，联合作战指挥部立即派出三角洲部队和陆军游骑兵特遣队前往逮捕艾迪德的两名高级助手。但由于遭受到了索马里民兵密集的健康火箭炮袭击，美军受困于摩加迪沙，多架黑鹰直升机坠落。最终整个行动耗时十几小时，19名美军士兵阵亡，而索马里方面，估计约有千人的伤亡。也正因为因此，索马里维和任务成为联合国维和历史上的一迹败笔。不过这一事件后来则被改变为同名电影和电子游戏，并且这一系列的改编还都受到了一致的好评。游戏《三角洲特种部队 黑鹰坠落》对于战争氛围的塑造极为成功，玩家身处其中随时都有可能阵亡的紧张感令人欲罢不能。所以如果身为FPS重度玩家的呢如果不小心错过了本作，那对于你的游戏生涯来说绝对是得不偿失。

# 精英中的精英

# 游骑兵，做先锋





## 游骑兵 US Army Rangers

作战半径：《使命召唤 现代战争2》

在美国众多的精锐部队中，游骑兵(又称突击兵或特攻队)是一支历史悠久，武力强悍的精锐部队。游骑兵拥有光荣历史与优秀传统，凭着不畏不惧的精神毅力在各地执行着世界警察的角色，并获得国际上的认同与赞扬。游骑兵属于轻型步兵，它可以运用各式交通工具迅速进入战区执行任务，因此往往在其它特种部队抵达之前，游骑兵就已经完成了任务。就如同代表游骑兵精神的座右铭“游骑兵，做前锋”和绣着Rangers字样的黑色贝雷帽及飘带型臂章，，这些一直是游骑兵荣耀与尊严的象征。游骑兵在特种部队界的世界排名相当靠前，2007年时位于第3位，仅次于三角洲部队和美国陆军特种部队“绿色贝雷帽”。

游骑兵的由来可追溯至公元1670年代美国殖民地时期就有使用Rangers名称及战术的小型军队。当时美国为了应付善于突袭战术的印地安人，于是组建了小型的侦骑队伍在屯垦区四周区域巡防以观察敌人活动并提供早期预警。由于他们的巡防距离称为"Range"，因此一般人们称这支队伍的士兵为 "Ranger"。第一支正规的游骑兵部队成立于1756年的新汉普郡， Robert Rogers少

校首先组织九连的游骑兵部队代表英国对抗法国及印地安人。他们广为运用快速游击与侦察战术潜入敌后攻击目标，巡防距离远达400哩。Rogers少校建立的19项游骑兵信条及头戴黑色贝雷帽的传统即由当时成型。在美国独立革命时各地陆军纷纷成立游骑兵部队，其中较著名的包括由 Daniel Morgan率领一群经验老到的步兵组成的突击队“The Corps of Rangers”。以及由Francis Marion所率领，多次与华盛顿军队并肩作战的游击队"Swamp Fox"。由于游骑兵的骁勇善战不但深得华盛顿信赖，并让英国人留下了深刻的印象。不论独立革命及南北战争,美国军队已肯定游骑兵对战争的重要性，当时所使用的战术及兵学思想亦构成今日游骑兵战斗准则的基础。

我们再来看一下游骑兵部队的队徽，话说这个队徽的组成和中国也有着千丝万缕的联系。第二次世界大战期间，第75游骑兵团与当时中国国民党的新一军在缅甸战区曾展开过联合作战行动，用以抵御日军对于南太平洋地区交通运输路线的控制。因此游骑兵队徽左侧是国民党的徽章青天白日，右侧的白星象征缅甸之星，中间的闪电代表着游骑兵突击敌后的专长，而绿、红、白,、蓝四种颜色则分别代表着当时第5307混合支队所使用的四色字码。

在著名战争游戏《使命召唤 现代战争2》中，在游戏中出现的Joseph Allen、Sgt. Foley、Cpl. Dunn、James Ramirez乃至大反派Shepherd将军都是隶属于游骑兵部队的。不过Joseph Allen在执行卧底任务时由于Shepherd将军的出卖而被Makarov杀害，并由此引发了美俄之间的大战。而Shepherd将军也是五年前在《现代战争》一代中负责美军前线围剿Al-Asad行动的总指挥官，但由于核爆瞬间损失了三万部队而使他性情大变。野心极大的Shepherd将军在追捕Makarov的行动中设计杀死了小强和幽灵，不过在二代游戏的大结局中被Soap杀死。

# 非正常人类の游戏研究中心

## 游戏选取日期
## 02.16-03.10

**主任**

宇多田

这期工作比较重一些，八页的攻略外加我负责的卷首特稿部分以及专栏、新作、评分、考场等等，本以为会没什么时间玩游戏，可状况恰恰相反，玩游戏的时间比之前只多不少，之前一直在抱怨自己不会合理安排空闲时间，现在看来我是慢慢上道儿了，这阵子在玩的全是网战游戏，《神秘海域2》时隔一年之后也重新再开了，加上最近正火的KZ3、MVC3等游戏，有同好可以找我一起联机！（现在积压着从没进过光驱的游戏增加到了三个：征服、恶魔城、Z53Z……）

**科员**

赤银

《Ever17》真的是神作，没玩过的同学一定要玩一下。现在PC、PSP应该都有中文翻译版。夏天又要出XBOX360版，相信到时后也会有中文版的吧。最近海K每天都在网战刷奖杯，搞得我《凯瑟琳》都没时间玩。好吧，编辑部只有一台PS3被他占着。话说这一作我立志要白金的说，虽然实现不知要等到猴年马月了，但是我相信，有志者事竟成。传说中的《Muv-Luv》系列终于要登录家用机平台了，欣喜万分。虽说平台是XBOX360，但是届时一定要买个正版纪念一下。

**清洁工**

肥皂

首先在这期非正常人类游戏研究中心的开头，我必须抱着极其深痛的心情对发生在我国云南盈江以及邻国日本的毁灭性地震默哀三分钟。在压倒性的自然力量面前，人类纵使拥有再高的科技水平也仍然显得是那么的渺小和无力。看了日本地震后一起海啸的相关画面，我不得不再次感叹下生命的脆弱，就让我们珍惜好眼下的一切吧，没有什么能是永恒的。另外，最近真没怎么玩游戏，主要是根本没有自己喜欢的类型，后来我逐渐发现围观别人玩游戏其实也是一种乐趣…

**被研究**

蔬菜汁

每月都连玩带看10几20个游戏以后，觉得每一款游戏其实都凝聚了游戏制作人的心血，当然也有可能是凝聚了某个被制作人臭骂后怀恨在心的编程人员的恶搞，只要细心，你总会发现，那些并不出彩的游戏中，这里或那里藏着很多让人哎呦呵和我擦类的要素呢，所以不要被什么大作、系列最新、完美等光环所欺骗，用你的心去体会、用手背和鼻子去体验，甚至用嘴去舔，才能找到那些隐藏的乐趣呢！（大误）若还是一无所获的话请参考每月2本的插插游戏软件。

**31分**

## 最终幻想 纷争012

**PSP**

SQUARE ENIX
2011年2月17日　1人
动作　15岁以上

游戏介绍：本作是《最终幻想 纷争》的第二部作品，故事发生在前作背景之前，讲述的是第12次秩序之战正义的一方败北的故事，玩家将亲自见证那悲壮无比的战斗，了解那一段并不被人们熟知的历史。

推荐人群：
- 最终幻想FANS;
- 乱斗控;
- 喜欢前作的玩家;
- 有PSP的人

我一向对大杂烩的游戏不怎么感兴趣，不过除了最爱的FF。游戏在前作的基础上增加了众多角色，其中就包括本人心目中的女性角色NO.1，如果这游戏我给8分的话为了YUNA也得加到9分啊！游戏方面具体如何参见这期我负责的攻略，这里要和大家说一下本作会发售官方中文版，最近SE越来越重视中文游戏了，虽然人家针对的是台湾地区……

前作把赤银玩伤了，全武将（武将？）都通了一遍又把几条船都通了。这次拿到新作，虽然新人物也有点新鲜感吧。可是……还是只能说前作玩得太多了。本作的进步还没有大到让人眼前一亮的程度。说到底不过是猛将传吧。（其实是前传？）不过其中几位女性角色很是喜人，比起前作女性数量大幅增加，令人非常高兴。有时间一定要好好练练。至于里面的男人们就算了吧。

从来就不缺大杂烩游戏，不过最近尤其多，前段时间《MVC 3》的热潮还没完全退下去呢，这回又来了另一款集结高人气游戏角色的《纷争》。其实FF的忠实粉丝们还是能从本作中汲取到不少营养的，例如你可以藉由本作对脑中的最终幻想世界观进行进一步的补完，也可以欣赏一下最喜欢角色的靓影。当然，其中最大的亮点当然还要数万众倾心的YUNA登场了。

加入了奇怪的格斗系统后，找不到正统格斗作的爽快感，不仅如此，因为没有了“稍微一眨眼就死了”那样的危机感，所以根本燃不起来，虽然游戏里的角色动作都有模有样，甚至还可以在地图上找到宝箱什么的，燃不起来就是燃不起来，果然格斗游戏还是要在TV上玩或者街机上玩才过瘾，不仅那样还要叫上几个根本不是你对手的人围在旁边看或者跟你对战。

**34分**

## 真 三国无双6

**PS3**

KOEI
2011年1月27日　多人
动作冒险　12岁以上

游戏介绍：本作是以纵横战场一骑当千为主题的无双系列最新作，以「电影式一骑当千」为概念，继承系列作特色的爽快感，运用最新技术强化演出效果，导入更具临场感的无接缝游戏系统，支持3D立体显示。

推荐人群：
- 喜欢无双砍草的玩家；
- 被宣传攻势打动的玩家；
- 喜欢正统无双设定的玩家；
- 拥有PS3的玩家

我不知道自己的10分能坚守到什么时候，本作对我来说已经无限接近于满分，这才是我所期待的无双游戏，这才是真正意义上的三国无双，我终于又在无双游戏里找到了当年的感动，所以说游戏只要用心就可以做好，还在持观望态度的玩家快点入手吧，绝对不用再犹豫了，如果以后的无双作品都和本作一样出色，那么这个系列绝对还是一块金字招牌！

不禁让人期待猛将传啊！不是说本作不好，而是好到这种地步，猛将传的进一步进化着实让人期待呢。本作回归系列经典操作的同时加入了新的武器交换系统，对于喜欢换武器玩的赤银来说是个非常好的改善。新加的诸位女武将都很有看点，大家都很凶嘛！不过编辑部最受欢迎的角色貌似是黄盖公。至于原因嘛，就不多说了。唉，这老人家真是为老不尊啊。

这才是砍草游戏中的典范嘛，这才是我们心目中的真正次时代《三国无双》嘛，看来光荣这回终于是脑袋开窍了，即使现在回想起来355的惨状，《三国无双》这块金字招牌差点被光荣亲手葬送掉，肥皂的心中还不免有所余悸。万幸的是，356凭借着尚可的表现终于将355留在玩家们心目当中的阴霾一扫而空，期待能早日见到35xx……

自从对“割草”游戏（小编乱入：也不知道是谁给起的真形象！）有了先入为主的印象后，小编内心就完全怀着上跟自己不对付的老师在老师凶巴巴眼神下还坐在第一排那样的抵触心理来玩整个所有系列的任何游戏，因为根据之前的情报，说这作是非常棒的作品，所以我就包括开机画面、和晕的时候闭上眼的时间在内多玩了几分钟，还是无法带入，人多直晃眼。

## 28分

# 侍道4

PS3

Spike
2011年3月3日　1人
动作　12岁以上

游戏介绍：本作是全系列累计出货超过100万套的《侍道》系列最新作，以19世纪中叶受西方列强冲击，风雨飘摇动荡不安的幕末时代为背景，叙述一介武士在港都「阿弥滨」周旋于三大势力之间的冒险。

推荐人群：
喜欢日本幕末风的人；
对日本刀情有独钟；
系列FANS；
喜欢恶搞无厘头的人？

小熊对本系列没什么发言权，但是针对本作而言，虽然我非常非常喜欢幕末时期设定的游戏，可惜本作有些地方太不给力了，游戏画面在PS3中只能说一般，最要命的是那拖慢现象，整个跟慢镜头一样，我还以为自己在网战而不是单机，另外磨刀这设定太蛋疼了，咱们又不是《怪物猎人》！其实如果厂商用点心这个游戏绝对是一款出色的作品，可惜……

这游戏……不喜欢。感觉就是个幕末版的痞子游戏？赤银对幕末没有什么好印象，什么新选组就是政府的走狗啊。冲田矮子什么的最讨厌了。比起幕末，果然还是群雄争霸的战国时代更合赤银的胃口。这游戏的类型也不喜欢，自由的街上对砍很有意思吗？再有看到那啥SM调教的部分就想吐啊。尤其那些女性的建模还不好看，光凭这一点就够减它3分的了。

本作最吸引我的地方莫过于游戏中的时代背景设定了，当时的日本在各个方面斗争遭受着西方文化的强势冲击，而取舍有道才方使日本从一个落后的东方岛国一跃成为了一个经济强国，这其中的很多经验我想对于我们自身也是具有较强的启发性的。不过跳帧和拖慢成为了本作的最大硬伤，这些弊病也注定了《侍道4》无法成为脍炙人口的大作。

大家好，我是因为前两个游戏点评被主编和同事们批评你根本没有认真在写的小编莱汁，作为一个编辑部年龄最大的编辑我感到无地自容，所以先在这里向大家道歉，那么我们回归正题。本作的多元化剧情发展让剧情控和对人生迷茫的玩家们可谓是过足了眼瘾，很多角色设计的怎一个美字可以概括，不过不知道是我们的机子问题还是怎的，丢帧拖慢严重，摊手。

## 27分

# 浪客剑心 再闪

PSP

NBGI
2011年3月10日　1~2人
动作格斗　12岁以上

本作是改编自和月伸宏原作漫画的刀剑对战动作游戏，以明治初年局势纷乱的日本为舞台，描写幕末人称「斩人拔刀斋」的剑客绯村剑心，与历经动荡时代幸存下来的众多命运敌手交锋的故事。

推荐人群：
原作忠实FANS；
原作忠实FANS；
原作忠实FANS；
原作忠实FANS

首先要说的是现如今可以玩到《浪客剑心》的游戏我真的很感动，原作是我最喜欢的动画，没有之一，可以说这部作品对我的影响很深。但是关于本作游戏，其实在发售前大家心里就应该有数，这次我在推荐人群中写下了四个“原作忠实FANS”，是想告诉大家对剑心有爱的人就来玩一下吧，不喜欢的大可不玩，但是请不要诋毁这个游戏，注意素质，谢谢！

又见幕末。没看过什么《神剑闯江湖》。不知为什对于这刀疤矮子就是提不起兴趣来。而这种完全FANS向骗钱游戏更没什么看头了。看看上下这些原作FANS都只给7分，关于这游戏的质量赤银也就不多说什么了。咱不诋毁这个游戏，不过……看着旁边宇多田一边去去的一边玩游戏，没过一会就删了的事实。赤银也就不多评论什么了，让它离我远远的吧，谢谢。

《浪客剑心》的漫画原著对我来说有着特殊的意义，在肥皂的中学时代，无论是《灌篮高手》还是《浪客剑心》都被翻了不知道多少遍。凭借着对于原著的深厚感情，我起初对于本作是抱有较大期望的，不过游戏的实际表现确实有些差强人意。就算本作只是一款小品级游戏，我还是打算将游戏进行到底，玩自己的游戏，让别人说去吧。

《浪客剑心》这部作品曾经让小编们燃到G点，经历了人生的起起落落世事无常之后，早已在脑中装满了乌七八糟东西的小编再次猛回头审视这款游戏，只有打开开机画面时的“啊”一声，引起了周围同事的诧异，很多角色都已经淡忘了，为了一些根本无所谓的东西而忘记了当初的热血沸腾，所以我暗暗发誓，不管怎样我也要保护这剩下的为数不多的美好回忆。

## 30分

# 沥青都市3D

3DS

KONAMI
2011年3月10日　多人
赛车竞速　12岁以上

本作收录多种世界知名超级跑车，玩家将要操作多达42种的车辆在全世界17个国家中奔驰。运用比赛得到的奖金来进行车辆性能以及外装的改造，另外擦身通讯和裸眼3D功能当然也一应俱全。

推荐人群：
赛车游戏爱好者；
买了3DS人；
改装控；
喜欢前作的玩家

NDS的首发游戏就有《沥青都市》，那时候可是把《山脊赛车》比的一无是处，绝对的黑马游戏！这次3DS虽然没有赶上首发，但是也算是动作很快了，而这次再和RR对比一下，个人感觉依旧是本作更胜一筹，车体建模到游戏中的爽快感都十分出色，另外可以进行车体改装也吸引了众多玩家，如果你已经入手了3DS，那么建议尝试一下本作，绝对精彩。

赤银不喜欢赛车游戏啊。本来拐弯的时候就晕，再加上3D效果，赤银只能说自己不适合这个游戏了。客观的说，或许这款作为赛车游戏还算不错，出在3DS上的初期作品也算比较不错的了。不过没有机器人、没有帅哥、没有美少女、没有声优、没有剧情，你说这款拿什么来吸引我呢？赤银的3DS还没到，近期估计也不会到。于是这款游戏离我相当遥远。

3DS游戏终于登上了非正常人类游戏研究中心并被放入评分舞台，这对于我们来说是具有跨时代意义的一件事。对于那些已经玩腻了《山脊赛车》系列的玩家来说，未尝不可来尝试一下本作。虽说本作的前期宣传比较低调，但是本作的素质和《山脊赛车》比起来绝对是有过之而无不及，实属黑马制作。游戏的速度感和爽快感都很出色，大家不妨一试。

掌机上立体感十足的赛车游戏，当一个晕3D的游戏小编刚刚玩吐三国无双6又要面对这么一款立体感十足的赛车游戏时，不仅（）（）满面——填字游戏开始，答案本段找。关了3D效果又不能完全体验游戏最本质的乐趣，不关的话真的有可能倒下再也爬不起来甚至还要被主编说哎呀你别装（）（）了那种难听的话。所以，总的来说就是很传统。答案：内、牛、孙、子。

# 研究中心病历：

最近大作接连不断，评分这小版块也红火了起来，再也没有之前游戏淡季那种凑游戏来评分的情况发生了，可喜可贺！本期中心病例要研究的是刚刚发售的3DS，在这台全新掌机发售之后不断有读者来信问到烧录卡的事情，我在这里抢一下龙哥的工作和大家说说目前3DS的烧录相关：

3DS是任天堂最新的掌机，游戏采用的载体依旧是卡带，所以有很多人都在猜测之前的烧录卡可不可以继续使用，宇多田要在这里给大家泼凉水了，答案是旧世代的烧录卡集体暴死。到本期杂志制作时为止还没有一个黑客公开宣布自己已经成功破解3DS，更不要说烧录卡玩游戏了，目前市面上大家见到的那些所谓的3DS烧录卡仅仅是可以运行NDS游戏而已，而且具体效果如何我们还要画个问号，总之我对此是不屑一顾的，而且本次3DS加入了升级机器版本的设定，不知道这会对之后盗版产生什么影响。当然这机器破解是迟早的事情，而且我相信时间不会很久，但是我还是那句话：请大家支持正版！

## 评分细则：

40满分——能研究我们的患者
36-39分——完全康复的患者
32-35分——轻度康复中患者
28-31分——轻度抑郁型患者
24-27分——严重暴力倾向者
24分以下——放弃治疗的患者

# くまの部屋

小熊专栏第七期！最近因为游戏不断所以宇多田再次陷入紧急危机中，借钱神马的是必然的，有人说我生活没有合理的计划，其实小熊这方面是最有计划的人，我有一个小本本就是专门用来安排之后生活的，可无奈这阵子意外花销比较大，所以……

想必大家都知道了日本发生地震的事情，首先小熊在这里默哀三分钟……在自然的力量面前，人类显得是如此的渺小，目前官方已经更新震级为9.0级，如此巨大的地震比08年汶川还要严重，再加上这次的地震发源地为日本周边的海域，所以海啸随之而来，这样的情况更加大了救援的难度，遇难人数在不断的增加着，另外祸不单行的是这次灾难还导致一座核电站的反应堆爆炸，目前已经有很多百姓遭遇了核辐射的威胁，现在小熊的心情和汶川时是完全一样的，虽然不是一个国家的同胞、虽然中日之间有着这样那样的问题，但是我们都是生活在这地球上的人类，我们都有一颗善良的心，在这里我也只能请读者和我一起，双手合十为日本欺负，在这一刻我们就是一家人。

这次专栏中大部分的资料都是从网上搜刮来的，因为这方面小熊不是什么专家，要是误导了读者那我可承担不起这样的责任，在这里感谢在网上编辑此类资料的人，是你们让我们知道如何合理的面对地震、理解地震。近几年自然灾害不断增多，希望接下来不要再如此继续下去，要不然2012真的就要到来了……因为这次地震，小熊的专栏第一次没有因为要写什么而发愁，那么本期「**くまの**部屋」主题就是“地震”。

## 电刑室手记

**因为本期专栏定位于地震这个话题，所以电刑室这里个人感觉不太适合爆料编辑部内部发生的事情，我在这里还是说些和“地震”相关的事情吧，当然肯定都是些比较有意思的事情。**

●汶川地震时候我正在读大学，学校组织捐款，不知道大家看过赵本山老师的小品《捐助》没有，里面的故事是赵本山捐钱时多写了一个0，小熊也犯了这个错误，这也直接导致了我那个月馒头+榨菜的经典组合……

●这次日本地震，韩国派出了五人两狗的经典组合前去救援，谁知道刚过去狗就丢了，这也成了目前在这次地震中可以让人稍微乐呵一下的事情，有网友推测韩国兄弟此次的目的就是给受灾百姓带去欢乐……

●DR的读者“迷迷”酱前一阵子表示，打算把自己辛辛苦苦为PS3攒下的一千多大洋捐给日本受灾群众，不管最后这钱捐还是没捐，都是好样的！

●和“迷迷”相比，现在国内一些愤青就显得那么的无知，那么的幼稚，那么的可悲！在如此灾难面前他们不仅没有丝毫同情心，反而幸灾乐祸的说什么“小日本死得好”之类的话，要知道这是天灾，受灾的都是普通老百姓，和政治没有丝毫关系，另外请不要说什么侵华战争之类的当做你们的保护盾，还大言不惭的说自己是什么爱国表现，你们简直是在侮辱“爱国”两字！

●网上前不久放出了一个宅男在地震发生的时候，坚持COD网战的视频，这种为了游戏连命都不要的人真的存在啊？话说他笑的还挺开心……

●再说一个这次地震中和游戏有关的事情，那就是有人利用3DS的擦身通信功能找到了受困的同伴，老任你立功了！另外听说这次海啸冲走了N多主机，谁有兴趣和我组团去海边等着捡几台回来啊，虽然遇水了但也是好东西啊！

●电软某读者群有一个类似上面我说的那种愤青，我本想看看他的个人资料，没想到手一抖直接把孩子T出群了……我真不是故意的啊！

●这次地震让我们见识到了日本人的防御地震措施以及普通百姓的素质，这一方面我们不得不佩服这个邻居，取长补短才能进步，国内这方面做的实在是差强人意。

●这次电刑室手记最后说个题外话，因为最近工作实在是太忙了，所以冷落了我家白痴驯鹿，我有罪……

# 关于地震

## 什么是地震

百度一下我们就知道地震的标准解释，地震是地壳在内、外营力作用下，集聚的构造应力突然释放，产生震动弹性波，从震源向四周传播引起的地面颤动。地震是地球内部发生的急剧破裂产生的震波，在一定范围内引起地面振动的现象，就是地球表层的快速振动，它就像海啸、龙卷风、冰冻灾害一样，是地球上经常发生的一种自然灾害。大地振动是地震最直观、最普遍的表现。在海底或滨海地区发生的强烈地震，能引起巨大的波浪，称为海啸。地震是极其频繁的，全球每年发生地震约550万次。

## 地震震级

地震震级是根据地震时释放的能量的大小而定的。一次地震释放的能量越多，地震级别就越大。目前人类有记录的震级最大的地震是1960年5月22日智利发生的9.5级地震，所释放的能量相当于一颗1800万吨炸药量的氢弹，或者相当于一个100万千瓦的发电厂40年的发电量。

目前国际上一般采用里氏地震规模，里氏规模是地震波最大振幅以10为底的对数，并选择距震中100千米的距离为标准。里氏规模每增强一级，释放的能量约增加32倍，相隔二级的震级其能量相差1000倍。里氏规模2.5的地震人们一般不易感觉到，称为小震或微震；里氏规模2.5-5.0的地震，震中附近的人会有不同程度的感觉，称为有感地震，全世界每年大约发生十几万次；大于里氏规模5.0的地震，会造成建筑物不同程度的损坏，称为破坏性地震。里氏规模4.5以上的地震可以在全球范围内监测到。

地震可以说是这世界上最常见也是后果最严重的自然灾害，这几年地壳活动越来越频繁，希望这一切和那传说中的2012无关（我在说笑）。

## 地震的危害

地震常常造成严重人员伤亡，能引起火灾，水灾，有毒气体泄漏，细菌及放射性物质扩散，还可能造成海啸，滑坡，崩塌，地裂缝等次生灾害。地震对自然界景观也有很大影响，最主要的后果是地面出现断层和地震裂缝。大地震的地表断层常绵延几十至几百千米，往往具有较明显的垂直错距和水平错距，能反映出震源处的构造变动特征。但并不是所有的地表断裂都直接与震源的运动相联系，它们也可能是由于地震波造成的次生影响。特别是地表沉积层较厚的地区，坡地边缘、河岸和道路两旁常出现地裂缝，这往往是由于地形因素，在一侧没有依托的条件下晃动使表土松垮和崩裂。地震的晃动使表土下沉，浅层的地下水受挤压会沿地裂缝上升至地表，形成喷沙冒水现象。大地震能使局部地形改观，或隆起，或沉降。使城乡道路坼裂、铁轨扭曲、桥梁折断。在现代化城市中，由于地下管道破裂和电缆被切断造成停水、停电和通讯受阻。煤气、有毒气体和放射性物质泄漏可导致火灾和毒物、放射性污染等次生灾害。在山区，地震还能引起山崩和滑坡，常造成掩埋村镇的惨剧。崩塌的山石堵塞江河，在上游形成地震湖。遇到下雨还会出现像汶川地震的堰塞湖，对后期的救援造成影响。

↑上图是地球的地震带分布示意图。

## 地震烈度

同样大小的地震造成的破坏不一定是相同的，同一次地震，在不同的地方造成的破坏也不一样。为了衡量地震的破坏程度，所以有了地震烈度这一概念。在中国地震烈度表上，对人的感觉、一般房屋震害程度和其他现象作了描述，可以作为确定烈度的基本依据。影响烈度的因素有震级、震源深度、距震源的远近、地面状况和地层构造等。以下是中国的地震烈度表：

| | |
|---|---|
| **1度** | 无感，仅仪器能记录到 |
| **2度** | 微有感，特别敏感的人在完全静止中有感 |
| **3度** | 少有感，室内少数人在静止中有感，悬挂物轻微摆动 |
| **4度** | 多有感，室内大多数人，室外少数人有感，悬挂物摆动，不稳器皿作响 |
| **5度** | 惊醒，室外大多数人有感，家畜不宁，门窗作响，墙壁表面出现裂纹 |
| **6度** | 惊慌，人站立不稳，家畜外逃，器皿翻落，简陋棚舍损坏，陡坎滑坡 |
| **7度** | 房屋损坏，房屋轻微损坏，牌坊，烟囱损坏，地表出现裂缝及喷沙冒水 |
| **8度** | 建筑物破坏，房屋多有损坏，少数破坏路基塌方，地下管道破裂 |
| **9度** | 建筑物普遍破坏，房屋大多数破坏，少数倾倒，牌坊，烟囱等崩塌，铁轨弯曲 |
| **10度** | 建筑物普遍摧毁，房屋倾倒，道路毁坏，山石大量崩塌，水面大浪扑岸 |
| **11度** | 毁灭，房屋大量倒塌，路基堤岸大段崩毁，地表产生很大变化 |
| **12度** | 山川易景，一切建筑物普遍毁坏，地形剧烈变化动植物遭毁灭 |

## 地震中的自救

在灾难发生之后，最关键的就是人们的行动，我们一定要有一定的地震常识，以防万一！室内较安全的避震空间有：承重墙墙根、墙角；有水管和暖气管道等处。最不利避震的场所是：没有支撑物的床上；吊顶、吊灯下；周围无支撑的地板上；玻璃和大窗户旁。地震发生时首先要镇静，选择好躲避处后应蹲坐，脸朝下，额头枕在两臂上；或抓住桌腿等身边牢固的物体，以免震时摔倒或因身体失控移位而受伤；保护头颈部，低头，用手护住头部或后颈；保护眼睛，闭眼，以防异物伤害；保护口鼻，可用湿毛巾捂住口、鼻，以防灰土、毒气。

地震后往往还有多次余震发生，处境可能继续恶化，为免遭新的伤害，尽量改善自己所处环境。如果应急包在身旁，将会为你脱险起很大作用。如果找不到脱离险境的通道，尽量保存体力，用石块敲击能发出声响的物体，向外发出呼救信号，不要哭喊、急躁和盲目行动，这样会大量消耗精力和体力，尽可能控制自己的情绪或闭目休息，等待救援人员到来。如果受伤要想法包扎，避免流血过多。如果被埋在废墟下的时间比较长，救援人员未到，或者没有听到呼救信号，就要想办法维持自己的生命，水和食品一定要节约，尽量寻找食品和饮用水，必要时自己的尿液也能起到解渴作用。如在三脚架区可利用旁边的东西来护住自己，以免余震再次把自己伤害，再把手和前胸伸出来，把脸前的碎石子清理干净，让自己可以呼吸，等人来救你。

## 世界知名地震

**16世纪中国陕西大地震**：1556年中国陕西渭南和山西蒲州等地发生8.0级强烈地震，死亡83万多人。之所以造成如此惨重的损失，不仅因为那次地震是海地地震强度的30倍，还因为地震发生的时间是在晚上，而且震区内人口密集。

**中国唐山大地震**：1976年中国唐山发生里氏7.8级大地震，共造成24.2万多人死亡。唐山大地震无明显前震，余震持续时间长达16小时。唐山大地震是20世纪十大自然灾害之一,去年还被冯小刚导演拍成了电影并且票房非常之好，但是我个人认为这电影跑偏了……

**印度洋海啸**：2004年12月26日，印度洋发生海啸，海洋中心震级达里氏9.2级，释放的能量相当于2.3万颗原子弹爆炸的能量，地震引发的海啸袭击印度洋沿岸11个国家，遇难人数近23万人。这次灾难也是小熊生来第一次见识到了所谓海啸的威力。

**中国海原大地震**：1920年12月16日，中国宁夏回族自治区南部海原县一带发生里氏7.8级大地震，波及中国7个省市。地震导致河流改道、泥石流以及山崩，有的村庄被完全埋没。据不完全统计共死亡23万余人。

**日本关东大地震**：1923年12月1日，日本东京至横滨一线遭遇里氏7.9级地震袭击，引发的海啸高达12米。横滨市90%的建筑物倒塌，东京五分之二被毁，大约14.3万人遇难。关东大地震是日本之前危害最大的一次地震，不知道这次的地震会不会突破关东大地震。小熊对于关东地震可以说太熟悉，当然不是说那时候我在日本逛悠……是因为大学时候课本里多次出现了关于这次地震的文章，而且我们口语老师也不断的再给我们灌输热爱大自然的理念，因为他的爷爷一家都是在那次地震中遇难的。

**土库曼斯坦大地震**：1948年10月，土库曼斯坦首都阿什哈巴德遭遇里氏7.3级地震，几分钟之内城市成为一片废墟。尽管前苏联派遣了1000多名医生、护士和其他医务人员，但依然有11万人遇难。

**中国汶川大地震**：这次地震肯定不需要我多说什么，这也是距离我们最近的一次自然灾难，2008年5月12日，中国西南部四川省遭受里氏8.0级大地震袭击，近7万人遇难，1000多万人无家可归，财产损失超过860亿美元。

**巴控克什米尔大地震**：2005年10月8日，巴基斯坦克什米尔地区遭到里氏7.6级大地震袭击，7.9万人死亡，数百万人无家可归。由于震区位于山岭地区，导致救援和重建异常困难。

**意大利墨西拿大地震**：1908年12月28日，意大利西西里岛东北墨西拿海峡发生里氏7.5级地震，引发的海啸高达12米，意大利沿海受到重创。8万人遇难，数十个小镇被毁。难民逃往意大利全国各地，甚至有人到达北美洲。

**秘鲁钦博特大地震**：1970年5月31日，里氏7.9级大地震袭击了秘鲁沿海城市钦博特，尽管震源距离市中心20多公里远，但造成7万人死亡，80多万人无家可归。山顶碎石以每小时320公里的速度滚下，数个村镇被完全砸毁。

**智利大地震**：1960年5月21日，地球上发生了有史以来最严重的一次地震，里氏8.9级，发生在智利中部海域，并引发海啸及火山爆发。此次地震共导致5000人死亡，200万人无家可归。（此次日本地震打破了智利最强地震，目前日本地震成为地球上最大规模的地震）

以上就是小熊在网上找到的几个很严重地震的资料，当中没有我们青海地震的资料，我想是因为统计这数据的时候青海地震还没有发生吧，再加上这次日本严重的地震，我想这两次地震马上也会被列入史上最严重地震的行列当中去，这个榜单可不是什么光荣榜，我希望以后这个榜单里不要再出现新的信息，祈福！！！

### 结 语

本次的专栏氛围有些沉重，但是希望借此给大家提个醒，如今人类对自然的贪婪已经到了无耻的地步，要知道大自然这东西是我们得罪不起的，为什么只有在遭受如此灾难之后人们才会稍微反思一下自己之前的所作所为呢？为什么这种反省仅仅只会持续一会就又被抛到脑后呢？为什么我们要如此对待自己赖以生存的家园呢？

最后小熊预告一下下一期杂志的相关事宜，本来下一期宇多田将会独揽《真 三国无双6》和《如龙 终章》这两个超大作的攻略，不过因为日本这次地震的原因，SEGA宣布如龙延期，OJL……那么本期小熊的专栏到这里就结束了，下一期DR咱们不见不散！

# とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット

首先就上一期红魔馆无断停刊报以衷心的歉意，当然如果你没发现上期没有出现红魔馆的话……相信你也不会看到我这行字了orz咳咳，说起本期的内容，受到新来的某同事美编十二月雪以及数位好事之徒读者（无贬义）的教唆，此外果然还是想要把曾经拿下来的伪科学教室的牌子再一次挂起来，于是大半成了空想科学教室的专版。嘛，猎人方面时间过了这么久想写的也大都已经写完了，动漫方面最近也没有新的动向（由于地震很多都暂停播放了呢，残念），于是这期就让我们以科学和模型为主题好了。那么让我们开始这久违了一个月的红魔馆吧。小的们，我们走！

| GAME SOFTWARE GS | 游戏名称：某赤银的红魔馆vol.17 | | 2011年3月2X日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 伪宅大杂烩 | Dr.赤银 | 随电软附赠 | 中文版 |
| | 铜版纸 | 人数无限制 | 2Page | 幻想的14岁 |

とある偽宅の紅模分館 カンフラホ

## 新品速递1 模魂真悟HG系列第二弹海牛特典公布

备受期待的模魂真悟HG系列第二作于日前公布了初回特典。全部装备共包括：

BEAM来福枪×1、浮游炮×2组（6根）、火箭炮×1、光束剑×2、大剑×1、光翼×1对、盾×1、手×8、贴纸×1、水贴×1。其中的光翼与光束大剑是连BANDAI本家都没有的全新特典。全装备后其华丽程度堪比MG，着实令人期待。据悉目前其开发进度以接近尾声，相信用不了多久国产的豪华HG海牛就会与我们见面了。本模型预售价格120元。

## 新品速递2 OOR高达终于MG化了！2011年5月发售预定

BANDAI2010年统计最希望MG化第三位的蛋蛋R高达终于不负重望的MG化了。与之前的红色异端一样，本次的蛋蛋R同样大量吸收了PG的优点以及之前发售的OOQ的内构，并加入了不少的新要素。头部加入了发光机构，全体共有5处可发光部件（模型只附带一个LED发光件，想要实现全部发光需要另购4个LED部件）。并且附带了GN粒子贮藏罐，可以与GN引擎替换使用。武器有GN剑III×1、GN剑II×2、GN盾×2等，并能通过红色透明件实现RAISER模式。其容量着实惊人，当然价格也是比普通MG贵上一圈。

## 死神高达评测

二月底最新发售的MG版地狱死神高达，赤银终于于3月初入手并组装完成了。这次的死神真的是很厚道！光凭这一双翅膀也必须入啊！虽然有的人说其脸部建模有些崩，不过赤银觉得还好。手部少见的采用了四指不可动替换机构（赤银很少见），虽然失去了一点点的自由动作性，但是相对的其握力得到了极大的补偿，巨大的死神镰刀也可以轻松一手掌握。全身可动性良好，肩部白色部分也可以拉出后上下位移。再说它最给力的翅膀，总共有六处关节，可以大幅改变形状实现原作或是你可以想象得到的各种动作。唯一遗憾的是装着翅膀后对肩部的可动多少有些影响（嘛，这里就不要太奢侈了）。总之，这是一部绝不会令你失望的机体，其价格也处于中下游，还等什么？快去入手吧！（喂，这又不是电视促销）

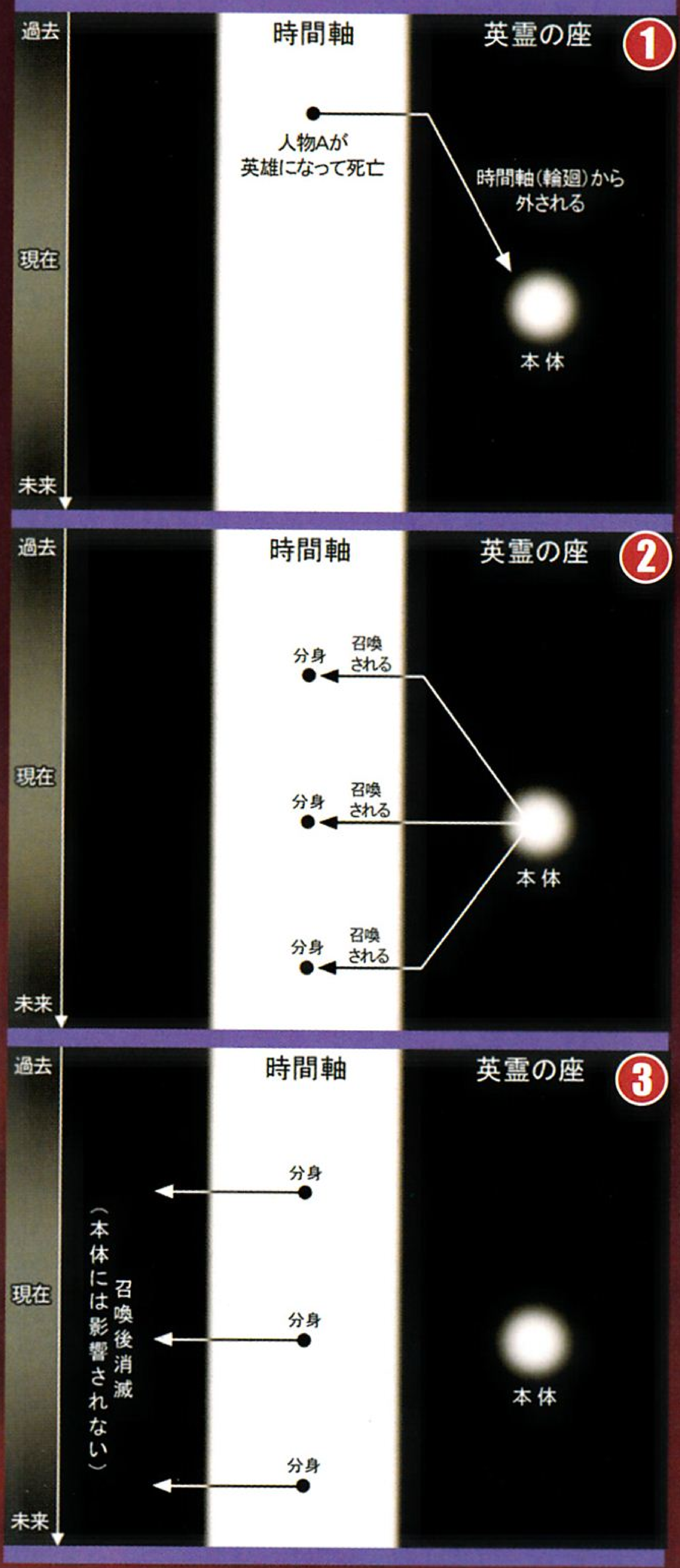
↑翅膀拉伸可动范围极大↓

© Game Software CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

# 伪宅科学空想教室

## ——第一讲 时间旅行悖论与平行世界解释

### Fate英灵系统图解




或许接下来要讲的东西会有些晦涩难懂，但还是希望大家随我开动一下脑筋，做一做头脑体操，但愿我写的东西能够给大家带来一些思考，为各位平淡的生活增添些许SF的乐趣也是不错的不是吗？（白银:表以为其他人的生活都和你一样平淡好吗？赤银：你GUN！）

本次讲座的主题仍然是时间旅行悖论和平行世界。这个问题在之前280期的特稿里似乎有提起过，不过这次让我们从另一个角度来论证一下。虽然还是那个“祖母悖论”，这次让我们换一个比较贴近本专栏的例子。

《Fate/stay night》这部作品相信是家喻户晓的吧。（什么你不知道？给我回去补课!）其中经典的设定之一，便是ARCHER是未来成为英灵的卫宫士郎，因为认识到英灵系统的清道夫本质，对自己的理想绝望而决定趁被召唤到过去时代的机会杀掉过去的自己。那么，如果他成功的杀死了自己，成为英灵的卫宫就会消失吗？在讨论这个问题之前，让我们先回顾一下英灵系统的部分本质规则。

首先，一个人死后根据其生前的所做作为进行评价，如果符合一定的标准（这个标准在这里姑且不论）其灵魂便会脱离世界的时间轴，升格至英灵座成为英灵。此后根据世间不同时代需要清道夫消灭战争的火种等“世界的垃圾”的时候便会应召唤降灵至该时代履行英灵的义务。也就是说一旦成为英灵便摆脱了世界的范畴，存在于属于上位世界的英灵座。因而被召唤到自己尚未成为英灵的时代也是可能的。好吧或许你可能会说这不过是奈须蘑菇个人对于世界观的解释，并不一定完全适用于现实世界不是吗？于是我要说，这里举这个例子并不是为了讨论时间旅行以及奈须世界的存在与否，而是仅仅提供一个可以回到过去的场景模型，借此来讨论由此产生的悖论，这一点还请注意。（当然如果还有人认为这种讨论无意义的话那么就算了请看下一页莱姬专栏，本来哲学、悖论等等这些东西不过就是自己跟自己过不去，用来进行头脑体操、重组个人世界观用的无聊命题罢了。）

言归正传，ARCHER如果杀了卫宫士郎，成为英灵的自己就会消失吗？

答案是否。这里某十二月雪同学给了我们一个解释，也就是“世界的必然性”。也就是说，世界上的各种事象的存在都是必然的，并不受因果关系的影响。举个例子来说，如果引发第二次世界大战的某希特勒被穿越时间的某人在儿时暗杀了，那么世界大战便不会爆发了吗？不，那时世界上会出现另一个纳粹党的领袖，与各个轴心国合作引发世界大战。也就是说，世界上存在固定的事象，并不会因为原因的消失就会消失结果，而是会由于世界的修正力来产生与此相似的其他因来达成同样的果。举个身边的例子就是，如果因为某些穿越的人阻挠赤银大学考入日语专业，使赤银最后没有成为电软编辑部的编辑，那时会有另外一个日语专业的动漫游戏宅来到电软拥有赤银的笔名。尽管那个曾经是“赤银”的人消失了，但是“赤银”这个存在并不会消失。这样或许“祖母悖论”也能解释了，有人回到过去杀了自己的祖母，但是会有另外一个女性与其祖父结婚，生下他的母亲再生下他。也就是说穿越时间能改变的只是达成未来的路程，然而未来的终点不会因此而改变。总的来说，这个假说否定了蝴蝶效应的存在，原因微小的改变无法逐渐扩大成为南美洲风暴的结果。同时这也是“拉普拉斯的恶魔”所代表的宿命论所推崇的一种解释。

然而，这个解释也存在着漏洞。不知大家是否注意到了，刚才所说的几个例子，原因和结果之间的时间差都是以年为单位来计算的。如果我们把这个单位缩小会发生什么事情呢？这里让我们来看另一个假说悖论：一颗正要穿越虫洞的子弹从虫洞的另一个过去出口出来，能否打中正要穿越虫洞的自己？假设如果能做到的话，那么过去的它将无法穿越虫洞，也就无法打到自己，结果是不能。这是和“祖母悖论”极为相似的一个命题。在这里适用十二月雪的假说，如果子弹穿越虫洞是固定事象，那么当它打到自己改变子弹轨迹的时候，会有另一颗子弹出现穿越虫洞。那么问题就来了，新的这颗子弹又是从哪里出现的呢？其实在刚才的“赤银与编辑部”的故事中也存在着相同的问题。如果赤银消失了，那另一个赤银又是从何出现的呢？

于是这里，多世界说=平行世界理论便能够将这个矛盾给予解释了。最开始的子弹穿越虫洞饿时候进入了另一个平行世界，将平行世界的自己偏离了轨道，而作为世界的修正力从另一个平行世界出现的一颗子弹出现穿越了虫洞。也就是说，想要使这个假说成立，将存在着三个平行世界，正在观测的子弹发射的世界、最开始穿越虫洞阻碍子弹发射的世界、另一个世界准备穿越虫洞子弹所属的世界。说到这里，或许大家已经发现了。这个经过平行世界理论修正的新假说中，存在着一个完全没有必要的事物：既然穿越到不同世界击中的是不同世界的自己，那么自己所属的世界将不会受到任何影响。那么根本没有必要出现的也就是第三个世界的子弹=世界的修正力=十二月雪的宿命论。也就是说，平行世界论在完美的解释这一假说悖论的同时，否定了“必然的宿命论”。而篇首所提到的卫宫士郎自杀假说也同样可以用“杀掉的是平行世界的自己，对自己原本的轨迹不存在影响”来解释了。

那么到这里，大家觉得那个假说更为可信呢？请来信告诉我。那么，期待我们下次的再会！

## 模型站尸场

↑赤银电脑屏幕上的格纳库，左起依次是EVA驾驶舱明日香、冥夜、RG78核战机、SD夜莺、PG强自头、蛋蛋Q、地狱死神和RG红扎。

↓宇多田&白卡碧尼，赤银趁其不备偷拍的。

←↓来自读者sorakisi的SD赵云高达和它的马。

### 诚招读者来稿

# 蔬菜族观察日记

□文／蔬菜汁

## 上期提要&下期展望

295期老男孩专栏中，讲述了天津河东区巴哈姆特的游戏故事，另外还刊载了一则读者来信，目前已成功说服该读者（疑似上海某大手游戏公司开发人员+多年电软饭）撰写老男孩稿件，前期稿件正在编辑中，另有来自黑龙江黑河16岁少年蜡笔小P的温情稿件，预测将于近期刊登，敬请期待。

## 来自云南大理的碎碎念

——云南大理永平县“14岁惆怅的小无”

众编，你们好，我还是小无，还在做“连续写信”这种给力的事情，还用用剩的草稿纸，字也还是那么难看……可是，当我拿到这期电软时，却没有如同往常一样欢快的立即写信，而是心头梗着什么东西似的，辗转反侧了一夜，当我下笔时，决定这次写的信不能再像以往一样吊儿郎当、玩世不恭了。

之所以心里不好受，是因为最近，不少朋友跟我说“对电软没希望了，攻略太短了”之类的话，还有的则说，“之所以还继续看电软，是因为神人宇多田和杂志界偶像菜汁桑……”总之，都是说电软只有闯家和小编有趣，而攻略之类的主要内容都页数少，内容短。没错，电软的页数相对于其他杂志要少不少，但是，电软真正吸引人的就只有丰富多彩的闯家和个性迥异的小编吗？答案当然是否定的，这毕竟是做了十六年依旧红火的老牌杂志啊！试问，国内能做到十六年屹立不倒的杂志又有几本呢？电软页数确实少，可它的价格就要实惠很多，攻略随短，可胜于其短小精悍。总之，接下来无论多少个十六年，我都会继续支持电软的！

还有，最近我因为某些原因，喜欢上了宇多田光的歌，但我绝对不敢称自己是她的真饭，因为自己只是随便听了她的几首歌就说她是自己的女神、自己的偶像的话，这既是对她的不尊重，也是没有自知之明。而宇多田，我一开始只认为他是一个爱追星、崇Z版的小胖子罢了，但当我逐渐喜欢上HIKKI的歌后才知道，持续支持一个人十一年多么不易，要知道，十一年可是从儿童成为少年，再从少年成长为青年这样一个漫长的蜕变过程啊！而宇多田却能做到坚持不懈并乐此不疲，称他为真HIKKI饭当之无愧！也让我对这个爱炫耀的小胖子彻底的改观。很抱歉在游戏杂志上说这些，我是因感而发，请勿见怪。

如果说宇多田的女神是宇多田光，那我的女神便是FFXIII女主角Lightning了，当我第一眼见到她，就被她的成熟高贵吸引了，当我看到游戏结尾她还是孤身一人时，心中竟然燃起了一丝微妙而不可理喻的希望。当我得知FF13-2要出的消息时，心情既兴奋却又有些许怅然，能再见到Lightning矫健的身姿当然高兴，之所以怅然，是因为我怕，我怕她会在续作里找到自己的另一半，人都是自私的，明知不可能，却还会不禁产生这种荒唐的想法，可能是因为我太幼稚了吧……

这次写了很多，但都是肺腑之言，发自内心，还望不要删减，若全篇登录，感激不尽。

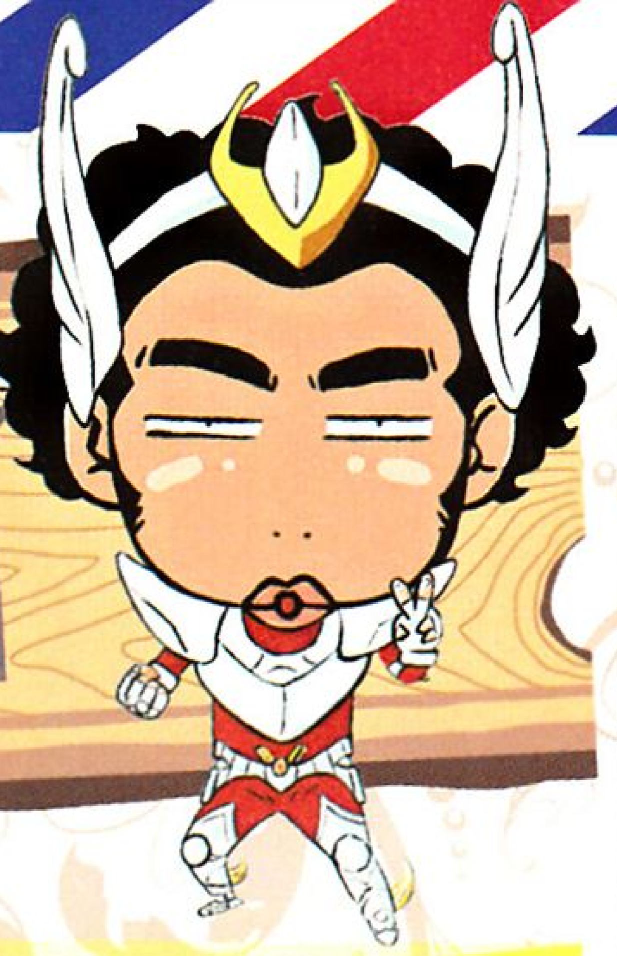
## 知心大哥蔬菜汁的回复：

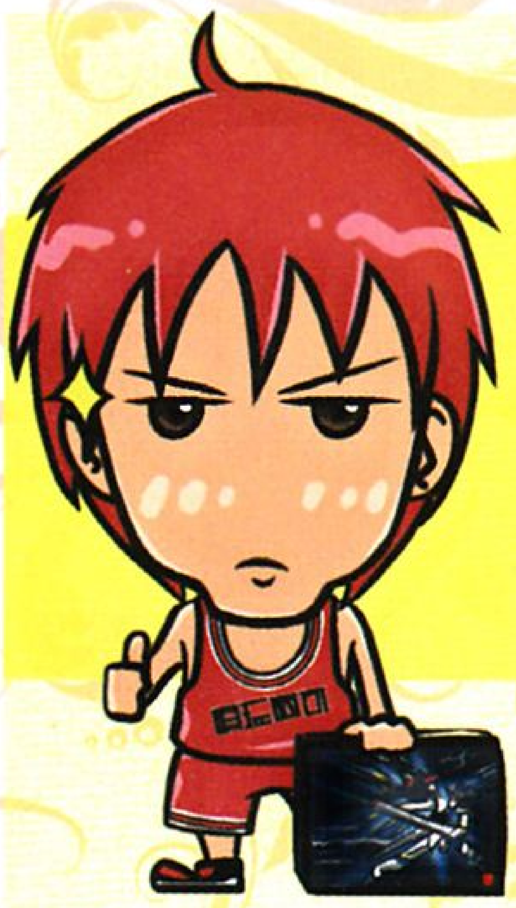
小无，在你的信里看到很多无奈，但是剧情从第三自然段开始就急转直下，宇多田以拯救世界的英雄这身份出现在你的世界中时，我忽然发现我选错信了！你信里不但没有半点能提高大叔人气顺带称赞杂志的文字，反而还有很多棘手的原本应该打上马赛克的文字呢，少年！

这里我要跟你讲一个故事：很久很久以前有一个很内向的小男孩儿，尽管周围的人都反对，但他还是沉浸在对游戏机的痴迷中，因为买不起FC游戏卡，有时会在卖游戏卡的柜台玻璃上盯着《霸王的大陆》和《吞食天地》看半天，唯一陪伴他的是一本游戏杂志，那时候这本杂志上有很多知识、有很多游戏的介绍，还有很多跟打了鸡血似的抽风编辑，每月一本杂志伴随他度过无聊的政治课、以后根本没用过的英语课、后来写文章时对他荼毒不浅的语文课以及给他在高考上抹黑的数学课。并不是每个普通家庭的孩子都有勇气去想办法挣钱买游戏机和游戏卡，除了偶尔借别人的机子和游戏卡，这个内向的孩子一直靠着这本游戏杂志YY生存下来。随着时光的流逝，后来又有一本、两本游戏杂志出现了，上面的编辑都很专业、都堪称专家！但是那少年就是无法从中找到内种味道，而最初那本杂志上的编辑也慢慢变得专业稳重起来……时光又流逝了，内少年沧桑了、头发爆炸了，在这个马赛克的社会，他学会了挖鼻……讲这个故事给小无你，绝对不是为了凑字数，【凝视】，17年前的北冰洋汽水、孩之宝变形金刚、小人书、洋画儿现在都只能在图片上见到了，但是最初的内本杂志并没有消失，而且依然有一些打鸡血的编辑，偶尔也能感觉到内种味道，当然有时也会遇到比小编更专业的读者，会要求北冰洋汽水你给我多加一点气儿！洋画上再多画些人！小人书的情节要真实一点！……

17年来我们一直在通过这本鸡血杂志在寻找拯救世界的勇者，勇者要担负起——老板很抠门儿、工资比人均GDP低姥姥家去了、稿费超过了就要从工资里扣、机器是赛扬有时键盘坏了还要自己买、要和一个自称第一刊不仅人手是自己的几倍机器更是超级赛亚人贝吉塔和地球人乐平这样的实力对比并且还有外企集团不惜重金的投入和专家级稿件的杂志打擂台——这样一本杂志，即使是站在比你衣着华丽、衣着华丽、战斗力强很多的对手面前，即使周围的支持者从17年前的几百万变成现在几万甚至哪怕只有几百人，也能为了这几百人从容战斗、并且把那份鸡血气氛传递下去的话，我这个看上去很烦人的爆炸头大叔就会传给你这本杂志的必杀技——【秘奥·挖鼻】。燃起来吧少年！

# 手机区





## 老编辑SP

人物介绍：1994年DR创刊号编辑，现在北京独自创业经营一家模型店，做客292期《电软》老男孩专栏。原以为他是来捧场的，不过怎么都觉得像是个拿着皮鞭在现小编背后露出凶光的家伙。上期寄给他很多杂志都没有收到还生气的质问我到底是怎么回事的SP给我差不多一点！你家楼下内个杂志收集癖男正在捂着鼓鼓的书包偷笑呢！

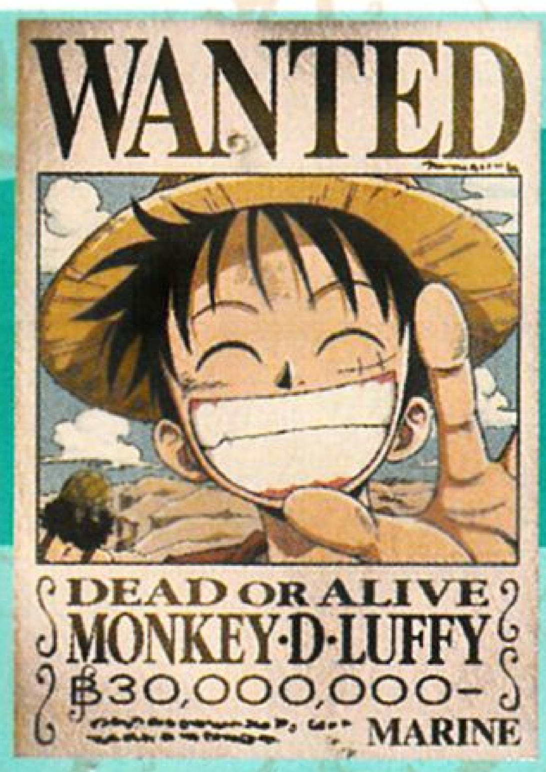
必杀技：【催命留言】+【不买模型的怨念波TO少年】

●店里今天没怎么收拾，终于和那位自己打到最终的MH达人联了下，打死了一次恐暴，貌似它怒的时候不要招惹在我这身结云套的情况下。学生还是那几波没啥新人，中午那位疑似男孩的女孩砍价砍得还真有够给它厉害，就贱卖了吧，那几个不争气的蛋糕毛巾也在店里呆了2个春秋有余了，挥别玩具朋友去人家了哦~~

●早晨纠结半天去不去店里，最后还是理智战胜了，迎着雪花去开了门，不过城里确实已经停了啊。其实还是老客人牙医让我去的短信成功了，招待完牙医，下午来了个与妈妈一起的男孩，这年头还想开玩具店，够魄力，别跳这个坑了啊，好好卖你的珠宝吧！五点看没人，打烊走人回家与康康曼曼亮亮一起吃牛肉喽~~~

●上午的奥斯卡没啥悬念，下午的店里贫嘴依然，和那些90后甚至00后的嬉笑中也知道他们身上的压力不仅仅是学业，也有社会，也有家长，不知道我还能伴随他们成长多久，看着店里一群群孩子从小学到大学到工作，那白马过隙、那白云苍狗、那荏苒时光，伴着晚上纵贯线的歌声消散，伴着那赶快熄灭的丽江大火吹散

●今天请哆啦曦帮我看店，也久违的休息下，作为个萝莉控的他下午网上自称很黑皮地告诉我是不是给个小萝莉留了东西，我说人家天天来，你是不是也考虑天天来啊，他说自己身体是吃不消的，还特意强调是许多意义上的，我就强烈地BS了他！不过确实那个小萝莉很有钱途，每天至少100的消费，还要铁碎牙和天生牙~




## 巴哈姆特

人物介绍：天津人，一个关注电软10几年的老软饭，供职天津塘沽开发区（马赛克）汽车制造厂，295期携手呼啦啦一片20多同事做客《电软》老男孩专栏。

必杀技：【感骂呢感骂呢】

这么多年一直默默的支持电软,从来也没写过信,多亏现在网络的发达,让我与电软众小编终于有了简单的沟通,膜拜一下网络这东西吧。最近游戏进度相当缓慢啊,2010年还有N多游戏没玩过来,上班后在也不能像以前放假一样无忧无虑的游戏了,时间真的不够用啊,年轻人啊珍惜你们现在的生活吧。开春了,天气暖和了,同事们的脚也开始痒痒了,本月开始足球队开始活动,目标是今年首次胜利,很期待啊搞的我做梦都在踢球,喂正在看这段文字的少年门还不去运动场挥洒你们的青春,等到了老菜那年龄,再想找到同好一起打球可不容易了

最近喜欢上了动画,我这把年纪不明白为什么还是那么喜欢少年JUMP上的动画,同伴,友情到底是为什么呢,赤银看的那种后宫动画我果然还是提不起胃口这次的字数就先凑到这里了。

## 制作人名单&幕后花絮

形象制作：JUST WE（陕西）、安藤杰尼斯（北京）、邪恶小胖（江苏）
文字提供：老编SP（北京）、安藤杰尼斯（北京）、巴哈姆特（天津）
图片提供：度娘
协力美编：美编头子one辉、洋洋、十二月的雪

## 安藤杰尼斯

人物介绍：北京人，手机游戏策划/UI设计师，业余漫画家，喜好收集没人看的上的游戏以及周边，日本青春片，冲浪音乐和新浪潮舞曲。为《新京报》，《1626》，《深圳晚报》，《周末画报》，《城市画报》写过游戏专栏以及提供插画。出版过个人绘本《动物饼干》。做客293、294期《电软》老男孩专栏，并提供漫画《兵蜂之爱》。

必杀技：【抖腿】+【吃饭吧唧嘴】

1.找到了新下家儿，一网游公司，做UI设计，干了一个月，工作环境，待遇还是群众气氛都好好好！又开始朝九晚五，人模狗样，不三不四的去上班儿了！~

说到上班儿，当然是乘坐地铁啊，从4号儿线坐到2号儿线再换乘13号儿线。人倍儿多，双腿美绝的丝袜姐们儿也只能在2号儿线上见到，但是，我可没功夫把青春浪费在那骗荷尔蒙的玩意儿上，我时刻盯着挂在胸前的秒表，因为，时间老人总是很无情！~

顺利进入13号儿线城铁车厢，安稳坐下，我才松了口气，城铁唯一的优点就是，在列车行进的时候儿，可以悠闲自得的看看窗外的风景。基本上都是大楼房，电线，无聊的广告牌儿。受这股荒诞气氛的影响，我每天上班都在地铁里玩PSP的《电车GO！~POCKET-山手线篇》。说来也怪，这个系列游戏在日本被炒的价格飞上天，但是在国内，哼哼，没有群众基础。看着Yahoo日拍上标价1万日圆的即决价格，你不皱眉吗？哥们儿，我运气倒真不坏，从一个留学生的闲置物品清仓甩卖中，花50块钱，检到个大便宜！拾到宝啊！~

2.礼拜五下班儿，玩了会儿哥们儿的3DS，晕晕晕，我的眼珠儿都快成了斗鸡眼儿！~讨厌山脊赛车，不过，里面有Mappy里的猫五郎和小猫儿三人众客串，还算有趣儿。令我着迷的是内置的几个射击小游戏，太欠了！~如果以哥们儿的肚皮为游戏场景的话肯定爆笑！~然后，随着下班高峰的人流儿，来到冰冷的国贸，我特别腻味国贸和他妈的CBD，那儿的人都特别劲儿劲儿的，老拿着，步履匆忙，就是一群Kraftwerk气质的机器人儿快快锅炉！~我可不想这样儿！~可是，如果碰巧遇到OL姐们儿包儿里塞着3DS的话，兴许还能来个擦身通信式的罗曼蒂克吧？够了，因为，不-必-了！~

3.日本文化中心，最近举办山田洋次的影展。刚好有我喜爱看的《寅次郎的故事》。而且都是礼拜五播放啊！！说起《寅次郎的故事》，那在日本可以算是国民级的贺岁电影儿啊，松竹映画的支柱儿，基本上保持着每年新年和盂兰盆节各上映一集的频率，直到主演 渥美清96年逝世，该系列才划上了句号。记得2002年10月退学以后，每个星期四都可以在中央6台看两集《寅次郎的故事》，下午重播上周四晚间的，我基本上是1集不差。

每集的故事都会出现一名女郎与游手好闲的寅次郎邂逅，虽然寅次郎不像James Bond那么命好，跟所有姐们儿都只是小暧昧一下儿，没有横的关系，但是，正是这种遗憾与失落，才促使片子一集一集的拍下来，甚至，你会看到在最后几集里，所有登场的女性都汇聚一堂，出现在寅次郎的面前，这样儿的剧情，怎么能不吸引好事儿的观众们呢？片中流露出来的人情义礼也是所有男子汉们所追求的信条，黑帮片疲软，任侠片没落，叱咤日本影坛30载的，唯有《寅次郎的故事》！~

我在文化中心这次看的是第42集，放映厅比想象的要小，屋子里净是些拿手机和相机的生混蛋！~真不体面！~没见过世面啊！~看完以后已经是将近9点，伴着令人心潮澎湃的暖人春风，跟哥们儿姐们儿们又找地儿喝了点酒，吃了点儿凉菜！~舒畅！~

推荐歌曲：Finzy Kontini-Cha cha cha（Disco没落时代的最后金曲！~）

## 道歉声明

295期蔬菜专栏嘉宾“安藤杰尼罗”应为“安藤杰尼斯”，我在写的时候绝对没有“给他弄成安藤杰尼龟”这样的想法，向安藤致意最悔恨的道歉（伪），特此声明，永不悔改（大误）。——蔬菜汁

# 恶灵骑士 Ghost Rider

随着《Capcom VS. Marvel 3:两个世界的命运》的大卖，这款游戏的网战人数是与日俱增。近日，制作方Capcom官方展开人气投票，希望能通过来自玩家们的票选来制作游戏的全新DLC。所以在今天的盘点中，肥皂就将候选人中人气较高的角色——恶灵骑士（Ghost Rider）单独列出向广大闯关族们做个介绍。

作为Marvel旗下的扛鼎大作，《恶灵骑士》主要讲述了一名摩托车特技表演者强尼愿意出卖自己的灵魂换取挚爱的性命，从此他被诅咒在夜晚变身为邪灵附身的恶魔，骑着闪耀地狱之火骷髅头哈雷摩托车横行街头... 和以拉风为本的蜘蛛侠、装备多到眼花的钢铁侠相比，长得恶形恶状的恶灵骑士就算是真正的另类了。这部漫画的主人公兼具恶灵、骑士双重身份，并有别于钢铁侠、神奇四侠、美国队长等光明使者，更偏向于蝙蝠侠、再生侠、惩罚者等这类的黑暗英雄，而他背负的诅咒和可怕造型则让他具有反传统的游侠性质。第一个恶灵骑士（Ghost Rider）是诞生于上世纪1950年的漫画英雄，最早是以一个与魔鬼结盟的西部赏金猎人的形象出现。1967年的漫画中该西部赏金猎人被命名为Carter Slade(卡特.史莱德)。5年过后，在1972年出版的《MARVEL SPOTLIGHT 5》漫画中，出现了第一个火焰骷髅形象的恶灵骑士Johnny Blaze(强尼.布雷泽)，坐骑从马变成了跑得更快、外型更帅的哈雷摩托车。而之前那个曾名为“Ghost Rider”的卡特.史莱德也把“Ghost Rider”这个名号让位给了火焰骷髅形象的强尼，自己则改名为Phantom Rider（幻影骑手）。

本来身为摩托特技演员的强尼·布雷泽自幼就对摩托车有着莫名的喜爱，长大后强尼和父亲在一个娱乐场一起表演摩托车特技，同时他疯狂的爱着心上之人罗姗妮·辛普森，当得知自己和罗姗妮要被强行拆散时，他们第二天中午决心私奔。然而，当天晚上强尼得知了父亲的秘密——晚期癌症，他痛苦的走进车厂修车，思考自己的抉择，这时与家族有着世代恩怨的恶魔墨菲斯托出现要和他达成契约，索要他的灵魂，交换条件是拯救他患上绝症的父亲和他曾经在童年时就埋藏在心底的挚爱——罗姗妮·辛普森。为了保全亲人的性命，强尼签下了与墨菲斯托的协议，失去灵魂的他也成为能驾驭摩托车在夜间飞驰的“恶灵骑士”。强尼·布雷泽在经历了短暂的挣扎与痛苦之后，开始学会了如何控制附着在体内与灵魂中的恐怖魔力，并渐渐将这种可怕的魔力转化成惩恶除奸的巨大力量，但凶狠的恶魔也在利用他的能量不断地吞噬着强尼的身体和灵魂。一场灵魂与魔鬼的战争开始了……强尼在变身为恶灵骑士后就会成为一副身着皮衣的燃烧骷髅，而最令漫迷们津津乐道的设定就是恶灵骑士的摩托车所经之处都会是一片狼藉，路上亦会带上一条火痕。

恶灵骑士的必杀技主要有两种，分别是地狱之火和审判之眼。由于受到了了恶魔法力的影响，地狱深层的火焰会直接覆盖在恶灵骑士全身，并能随恶灵骑士本身的意愿烧融任何物质。地狱之火并不受大自然法则所束缚，水无法对地狱之火产生任何影响。地狱之火还能附着在恶灵骑士所希望的物体上改变其型态，比如将自己的摩托车改变外型并且赋予在任何地形行走的能力，或是装填在枪械中化为子弹伤害敌人。地狱之火的极致运用，就是通过恶灵骑士的双眼，直接烧灼对方的灵魂，对方会一直体验过去对其他被害人犯下的罪行所带来的痛苦，由于地狱之火点燃的是灵魂中的罪恶，除非真心忏悔，否则地狱之火永不止息，即使用自杀来终结生命，灵魂也会永无止息的承受此痛苦。除此之外，恶灵骑士还拥有不死之身、力大无穷等多种超能力。

继2006年《X战警》的改编电影上阵大显神通后，在2007年当时又有一批Marvel的漫画英雄们整装待发，首先抢闸出场的就是自1972年面世风行至今第一次被搬上大银幕的《恶灵骑士》。强尼.布雷泽和燃烧的火焰骷髅终于第一次被活生生地展现在了世人面前，虽然电影的特技效果我们无可挑剔，但电影在人物性格塑造方面绝对是一塌糊涂——作为漫画英雄，英雄的个性是相当重要的，可是电影情节的简单和敷衍，光靠凯奇一个人的出力表演是救不了恶灵骑士的。最近有消息说《恶灵骑士 2》会在2012年上映，我们也期待制片方能够吸取之前失败的教训，把一个更加终于原著和更加拉风的恶灵骑士呈现在我们面前。

# 光环世界 面面观

大家好，经过长时间的酝酿和准备，一个关于《光环（Halo）》系列的版块终于在肥皂的专栏中同各位铁粉们见面了，以后我们会对关于《光环》的一切在此展开讨论。如果你以前就是Halo系列的铁杆，那么欢迎你能在这里同我展开交流；如果你现在还完全不知道Halo为何物，那么我也希望你能借此真正的了解Halo。如果有人能因此版块而受益，那么就是对我这一直以来辛苦耕耘的最大肯定。首期主题——致远星在哪?

如果我们提到Halo，那么就有一个地名不得不被我们所反复提起——致远星。无论是在Halo的正式游戏中，还是在畅销小说中，致远星在Halo整个世界观的架构中都发挥着极其重要的作用，因为我们大可把致远星说成是整个传奇故事的开端。

致远星是人类最大的几个近地殖民地之一，同时也是UNSC（联合国太空司令部）的指挥部所在。正是由于致远星特殊的地理位置，它也被誉为人类母星地球的最后一道防线。因此，致远星被施以人类力所能及的最强武力保护，周围部署着高轨道炮台MAC，但是MAC炮台的启动需要巨大的能量，后来星盟也正是因为看到了人类布防的这个缺点，而冒险派陆战队在致远星表面作战，为的就是能够摧毁给MAC提供能量的发电厂。除去MAC炮台之外，致远星也是人类最大的近地太空停泊港，星球附近更是驻扎有上百艘战舰组成的全副武装的重型舰队。致远星行星表面则有陆战队和舰队的特别军事训练场以及预备军官学校，地下设施和地面之间是三百米厚的坚硬的钢板和混凝土，足以承受一颗八千万吨级核弹的直接打击。 除此之外，致远星的地质中富含钛金属，而由钛金属加工的A级钛合金则是人类太空战舰装甲的主要材料，因此致远星也是UNSC大型战舰的主要生产基地。因此，如果一旦致远星沦陷，那么地球就将直接暴露在敌人的炮口之下，而且人类也将失去大规模星际作战的中途周转能力和武器再生产能力。

2552年，星盟正是看到了致远星对于人类的特殊意义而派遣数百倍于人类军队的舰队对致远星开始了总攻，致远星保卫战正式打响。星盟舰队再破坏了为高轨道超级电磁加速炮MAC供能的发电厂后对致远星实施了等离子轰炸，星球表面几乎所有区域都化为了灰烬。同时，在这场战役中，作为人类战斗部队的王牌斯巴达战士正式被用于抵抗星盟的侵略。Noble小队更是在此次战役中大放异彩，其超强的战斗力令星盟头疼不已（游戏《光环 致远星》中的故事）。只可惜当时人类的斯巴达计划尚未量产，斯巴达战士的数量非常之少，还不足以形成对星盟的实质性打击。

星盟在战役过程中探测到在致远星一处废弃的矿脉中含有先驱的遗迹，因此对该区域未进行毁灭性打击而是派遣部队前往挖掘。但那里同时也是联合国军情局的秘密基地——米纳致特山，留守在那里的哈尔茜博士（她同时也是斯巴达2计划的策划者）与Noble小队率先发现了先行者留下的遗迹和一块可以扭曲重力的芯片，这块芯片可以消除星盟战舰在地表形成的反重力光束，也会干扰断层跃跃的进行，而这正是人类后来能够扭转战局的关键。由于兵力相差悬殊，致远星最后沦陷，斯巴达计划基本等同被扼杀在了摇篮里，地球危在旦夕。但故事并不会结束，在Noble小队的殊死掩护下，战列舰秋风之敦号成功撤离致远星（船上载有最后一名斯巴达战士John-117，也就是后来的士官长），哈尔茜博士也带着先行者们所留下的关于Halo的重要线索撤离到了安全区，更加宏大的故事还将留在最后。

附：《致远星》中Noble小队全成员最终下落

当初我在制作《致远星》的攻略时曾经在剧情中提到过关于Noble小队各个成员的经历，但是之后还是不断有朋友向我询问这个问题，在这次的专栏中我们就干脆再系统的盘点一遍吧。

**Noble1**：Carter－A259--现状：2552年于致远星战役中阵亡（原因：为掩护战友将芯片护送至秋风之敦号，舍身驾机撞毁星盟“圣金甲虫”一部）

**Noble2**：Catherine－B320--现状：2552年于致远星战役中阵亡（原因：在新亚历山大市遭到星盟狙击手埋伏，头部中弹，当场身亡）

Noble3：Jun－A266--现状：2552年于致远星战役后期护送哈尔西博士前往安全地带，与大部队分离，之后下落不明

**Noble4**：Emile－A239--现状：2552年于致远星战役中阵亡（原因：为掩护秋风之敦号起飞，在航空港MAC炮位上遭两名精英夹击，同归于尽）

**Noble5**：Jorge—052—现状：2552年于致远星战役中阵亡（原因：由于遥控引爆装置失灵，为击毁星盟战斗母舰，手动启动爆破程序和敌军舰同归于尽）

**Noble6**：姓名不详－B312--现状：游戏中玩家所控制的角色，原斯巴达III期二班成员，训练完成后被单独调离编入Noble小队用来顶替之前阵亡的Noble6，2552年8月于致远星战役中阵亡（原因：为掩护秋之柱撤离，独自一人操作MAC炮攻击星盟战列巡洋舰，并成功将之击伤。之后陷入星盟重围，孤身一人与敌军战斗至死）

另外，根据《光环 致远星》的真人版预告片《传递希望》，原Noble6的阵亡原因很有可能是因为舍身炸毁敌舰而死，而Noble2—Catherine的一条手臂也在那次战役中被炸掉。扣扣联络依旧：690751871。

# 战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

## 甲斐的猛虎兄弟

山县昌景是饭富虎昌的弟弟（因为两人年龄相差很多，也有山县昌景是饭富虎昌侄子的说法），旧名饭富源四郎。最初是武田信玄的近侍，在信浓侵攻时完成了自己的初阵，并且第一个攻入神之峰城。1552年，因为信浓攻略战中的出色表现，被提拔为指挥150名骑兵的侍大将。此后，山县昌景继续活跃在战场上，立下了无数战功，甚至流传着“源四郎所向无敌”的说法。1563年，改名为三郎兵卫尉。不久后荣升为指挥300名骑兵的大将。

饭富虎昌指挥着武田家的赤备队，被称为“甲山的猛虎”，深得武田信玄信赖，担任着教导信玄长子武田义信的重任。然而，武田信玄和武田义信间的矛盾逐渐激化，1565年，武田义信计划发动政变，一直精心辅佐武田义信，甚至把义信当亲儿子对待的饭富虎昌自然站到了义信一方。山县昌景虽然是饭富虎昌的弟弟，但此时却毅然站在了信玄一边，向信玄告发了兄长和武田义信的谋反计划。最终，武田义信和饭富虎昌的政变以失败而告终，饭富虎昌承担起了一切责任，于1565年10月自尽。山县昌景继承了兄长的赤备部队，继承了谱代名门山县家。在战国时代，为了私欲而争得你死我活，自相残杀的兄弟多不胜数。但像饭富虎昌、山县昌景这样的却并不多见。

## 三方原合战威名乍起

此后，山县昌景继续活跃在战场上。1571年，武田军进攻远江、三河，山县昌景降伏了山家三方众、奥平氏等人，并于4月28日，占领了大野田城，赶走了抵抗武田军的菅沼定盈。1572年，武田军与织田·德川家联军在三方原大战。山县昌景和同僚秋山信友一起担任先锋，率领先锋部队冲进德川军阵地。

由于山县·秋山两军作战勇猛，德川军溃不成军，德川家康也差点自杀，武田军大获全胜。德川家康在战后曾说：“山县昌景实在是可怕的武将！”

因为山县昌景的部下全部身穿红色军装，因此被称为“赤备队”。因为这支部队非常勇猛善战，甚至流传着连勇敢的士兵看到赤备队也会被吓得发抖的传闻。山县昌景和赤备队的勇猛令德川家康终生难忘，武田家灭亡后，德川家康立即把赤备队的残兵招募到麾下，并交给了井伊直政管理，组建了“井伊赤备队”。不单是德川家康，大坂合战中，德川家的大敌真田幸村也组建了赤备队。由此可见，山县赤备队在战国时代是何等勇猛善战。

传说武田信玄的异母弟弟一条信龙曾询问山县昌景：“山县队为什么那么强悍？”山县昌景回答道：“日常训练非常重要，更重要的是在作战前，全体士兵都要做好心理准备，像初次上战场一样反复制定作战计划，没有绝对的取胜把握尽量不和敌人交战。”

**山县昌景**

山县昌景（やまがたまさかげ）：？？？？年——1575年。武田信玄家臣，武田四名臣之一。原名为饭富源四郎，后改姓为山县。山县昌景不单是战场上的猛将，在外交和内政方面也表现出色。深受信玄信赖，信玄在临终前，特意把他叫到病榻前，托付后事。

## 长筱设乐原之战的必死突击

1573年4月，武田信玄病没。信玄在去世前，把山县昌景和马场信房叫到病榻前，让他们尽心辅佐武田胜赖。可是，武田胜赖却疏远山县、马场等信玄时代的老臣，并一意孤行、穷兵黩武。

1575年的长筱合战前，山县昌景觉得形势对己方极为不利，因此和马场信房、内藤昌丰等老臣一起，劝武田胜赖退兵。然而，武田胜赖却不肯接受老臣的意见，并拿出武田家的圣物，发誓绝不退兵。传说武田胜赖还在当场斥责山县昌景等老臣贪生怕死。

长筱合战前夜，山县昌景和马场信房、内藤昌丰等人召开了最后的分别酒宴。宴会上，这些武田老臣们自是感慨万千，也许还会说一些武田胜赖有勇无谋，难当大任的牢骚话吧。

然而，战争一旦开始，山县昌景便一步都不会退却。5月21日的设乐原决战中，山县昌景负责率领武田军左翼部队，向德川军发起突击。清晨6点，面对敌人的火枪、壕沟、防马栏，山县昌景毫不示弱，率领着赤备队奋勇突击。武田军的士兵接二连三地中弹倒下，大量士兵战死。不过，山县昌景依然率部突击。即将冲到敌军的防马栏前时，山县昌景中弹，当场毙命。山县昌景享年46岁，埋葬在甲州惠林寺。传说山县昌景在率部突击时，被前田利家队的士兵用火枪打死，死时依然紧紧地攥着手中的令旗。

长筱合战后，大获全胜的织田军在检验战死者首级时，山县昌景的名字排在第一个。由此可见，山县昌景是武田家重臣中的重臣，也是广为人知的猛将。

另外，山县昌景虽然勇猛善战，但根据历史资料考证，他其实身高只有一米三。

# 电玩三国志

□文／猴子

## 第十七回：真正的竞争者（后篇）

### SCE浮出水面

1994年注定是个热闹的年份。在这一年的最后一个月，由索尼推出的新一代电子游戏娱乐平台——索尼游戏站（Sony PlayStation）横空出世，这台游戏机的登场具有双重意义：首先，第五世代家用电视游戏机的成员又增加了一名，对于之前风光无限的世嘉SS来说，它是一个强有力的对手。其次，索尼作为新的电玩硬件生产商，跻身新一代主机大战选手行列，成为日后三足鼎立的巨头之一。当任天堂继续沉浸在上个世代留下的鼎盛辉煌之中，世嘉为夺得业界头筹而兴奋不已的时候，索尼这个之前名不见经传的电器商，也参入新一代光碟游戏机的市场，虽然之前已经有铺天盖地的宣传，但在当时，看好索尼游戏机的人可不像现在那么多。

其实很多年前，索尼就有机会进入游戏界了。这还得说到FC时代后期，二五仔Hudson设计PC-Engine的时候。当时Hudson为了保全自己，四处寻找生产PC-E的合作伙伴，索尼也曾经受到他们的邀请。但是当时的索尼头脑清醒，知道在当时跟老任对着干会有什么后果，所以没受Hudson的忽悠（NEC泪目）。不过此一时彼一时，昔日的盟友已经反目成仇，拥有技术力和开发实力的索尼，面对着一张被任天堂撕毁的游戏机生产合同，这时候它只有两个选择：要么彻底放弃游戏机的开发，数年的苦心经营付诸东流；或者自己挑起这摊生

意，跳进电子游戏业的大海去捞鱼捉鳖，至于是满载而归还是直接淹死，就全看你的造化了。作为一个有魄力的电器娱乐计算机综合商，索尼自然会选择第二条路。于是在1993年11月，索尼直接从其下属的音乐娱乐公司拨出65人，他们原属游戏开发部，曾经为之前的一些平台开发过游戏，现在他们组成了一个新的部门——索尼电脑娱乐公司（Sony Computer Entertainment），简称SCE。小泽敏雄为第一任社长。这个子公司虽然看起来很人丁稀少，但是社员们全部都是参与之前CD游戏机开发计划的原班人马，对于他们来说，创造新一代光碟游戏机，具有别人难以理解的特殊意义。因为只有这样做，才能将自己的心血化为现实，才能进军业界市场，对曾经羞辱自己的任天堂报以有力的回击。

### 一年生聚一年教训

其实PS的开发计划早在SCE成立前一年就秘密开始了。在1992年，索尼同任天堂的合作已经毫无希望，时任索尼集团会长的大贺典雄在当年6月24日的取缔役大会上，承认索尼已经着手组建独立的游戏开发部门。11月10日，索尼通过《日本经济新闻》报刊，向外界传达了“重新考虑互换机路线”的想法，从那一刻开始，索尼走上了独立开发游戏机的道路。

当时索尼的游戏机开发代号为“PS-X”，在之后的一年多时间中，各大媒体对于这台开发中的主机也采用了同样的称呼。有意思的是，游戏界使用开发代号为产品临时命名的例子不胜枚举，但是开发代号和最终产品的名称如此接近的，还真不多见。即便是今天，当我们看到SCE发表所谓“NGP”的时候，都不能确定下一代PS系掌机叫啥名字，而PS的名字却像板上钉钉一样，从一开始就定下来了。也许是SCE为了让玩家更好地记住这台机器吧，所以就一直坚持了最初开发时候的PlayStation这个名称。一说PlayStation（游戏站）的名字来源于计算机的WorkStation（工作站），后者是工作专用的设备，而前者则是娱乐专用，这也表明，索尼有信心将PS做成一部大众化的家用娱乐主机。

经过一年多的准备和开发工作，PS终于在1994年的最后一个月华丽登场。这个发售日期显然是朝着圣诞节假期来的。自从电子游戏普及以来，游戏机和游戏软件一直是圣诞期间最受青少年欢迎的礼物。在西方国家，每年的圣诞购物手册都像电话本那么厚，而和游戏有关的礼物介绍则占相当多的页码。虽然这次只是在日本地区发售，但是PS给玩家们带来的冲击还是很大的。有件事很有意思，日本玩家通常都会给游戏机起个昵称，一般是以最初两个音节作为缩略语，像红白机叫**ファミコン**，超任叫**スーファミ**，至于PS，玩家们习惯叫**プレステ**，但是SCE自社的宣传中都是用字母PS（**ピーエス**）来称呼的，据说是因为索尼会长盛田昭夫觉得“**ステ**”和“舍弃”（**すてる**）很像，“**プレステ**”读起来似乎有“玩了就扔掉”的意思，不太吉利。

### 抓住第三方，赢得全世界

和任天堂一样，索尼希望通过拓展全球市场来推广自己的游戏主机，以实现雄踞业界的理想。就这方面来说，它是有着相当雄厚的资本的。索尼集团在全世界的影音电器、音乐、电影等产业都占有一席之地，游戏事业部在成立之后，迅速向日本以外的市场渗透。在1994年5月18日，作为美国的索尼互动娱乐公司的下属部门，SCE美国分部成立；1995年1月，PS在日本发售不到一个月的时候，欧洲索尼电子出版有限公司分出了SCE欧洲分部，其后这两个部门都成为索尼旗下100%出资的子公司，与此同时，德中晖久出任第二代SCE社长，也就是传说中“头顶青天泪流满

面”的那位先生。

对于初涉业界的SCE来说，打响头炮至关重要。这其中首发软件阵容是不可忽视的。SCE虽然在游戏界也算摸爬滚打了好几年，但是它也深知单凭着自己目前的这点能力，是不可能在短时间内吸引大多数玩家的。此时第三方的参入就成为一个关键性的因素。SCE在PS研发当时就找到了相当多的合作伙伴，其中最重要的当属Namco。它的《山脊赛车》街机版在一年前已经受到玩家不小的关注，PS版随主机首发推出，造成的影响可想而知。它的发售给后世带来两个意想不到的影响：首先是山脊系列几乎成为各个游戏机首发阵容的必备产品，其次就是它的家用机版后来居上，而街机版则淡出了大家的视线。当然这是后话了。

除了Namco和《山脊赛车》之外，KONAMI、CAPCOM、EA、光荣、BANDAI、ATLUS等大大小小的知名公司都加入了PS游戏开发的行列。不过，仅仅拥有这些合作者还是不够的。要想在这个世代跟世嘉、任天堂抗衡，PS还需要一部能够在业界创造绝大影响力的杀手级作品。不过，在1994-1995年的业界，PS还不具备吸引这类作品厂商的魅力。然而SCE并不担心，因为它已经具备了相当大的影响力，吸引的玩家更是不计其数。更重要的是，这些玩家不仅仅是深度投入到游戏里的核心游戏者，更多的人习惯按喜好或心情随便买个游戏，之后随便玩玩。反正光碟的价格也不贵，比起动不动大几千日元的卡带来说已经便宜很多了。随着时代的推移，许多当初上小学的玩家都逐渐从学校毕业、成年、参加工作，他们是无法把精力全部投入到玩游戏里的。另外还有一些最初不怎么接触游戏的人，也不可能指望他们在摸到PS手柄的第一时间就成为熟练的玩家。这些轻度玩家（LU）的出现，给索尼创造了一个扩展玩家群的绝好机会。因为他们可能以前不玩游戏，对世嘉任天堂了解不深，但是他们肯定知道索尼这个牌子。设想一下，假如你小的时候，家里的电视、录音机、随身听都是索尼出产的，当索尼的游戏机出现的时候，你会不会对其产生兴趣呢？只要抓住这些边缘玩家的心态，PS就一定能卖出去。这大概就是索尼当时所想的。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中!

# 新作游戏发售表!

Game Release List

3月底3DS的游戏大作不断，3DS掌机的价格一直在降，月底美版发售后国内3DS价格会再降新低，比起游戏业界的大事件，3月11日发生的大地震更牵动读者的心，利用本次发售表前言的机会，希望广大读者在审视即将发售游戏的同时，向日本受困的朋友们发射祝福电波，愿电玩一族特有的乐观向上的精神支撑在生活中遇到困难的玩家们顺利过关。

## PS3 PlaysSation3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 22日 | 乐高星球大战3：克隆战争（美版） | ACT | LucasArts |
| 22日 | 孤岛危机2（美版） | FPS | Electronic Arts |
| 22日 | MOVE英雄大乱斗（美版） | ACT | SCE |
| 22日 | 古墓丽影三部曲（美版） | ACT | SQUARE ENIX |
| 22日 | 分裂细胞三部曲（美版） | ACT | UBISOFT |
| 24日 | 职业棒球之魂2011 | SPG | KONAMI |
| 29日 | 美国职业全明星摔跤 | FTG | THQ |
| 31日 | 特洛伊无双 | ACT | KOEI |
| 2011年4月 | | | |
| 4日 | X战警：命运（美版） | ACT | Activasion |
| 12日 | 迈克尔杰克逊：生涯（美版） | MUG | Ubisoft |
| 19日 | 真人快打（美版） | FTG | Warner Bros |
| 19日 | 波斯王子三部曲（美版） | ACT | Ubisoft |
| 19日 | 海豹突击队4（美版） | FPS | SCEA |
| 21日 | 克兰娜德 | AVG | PROTOTYPE |
| 未定 | | | |
| 未定 | 真女神转生 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 和风剑术 | 未知 | 元气 |
| 未定 | 仁王 | 未知 | KOEI |
| 未定 | ICO | ACT | SCEI |
| 未定 | 旺达与巨像 | ACT | SCEI |

## XB360 XBOX360

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 22日 | 孤岛危机2（美版） | FPS | Electronic Arts |
| 22日 | 乐高星球大战3：克隆战争（美版） | ACT | LucasArts |
| 24日 | 少女巡航机X | STG | KONAMI |
| 24日 | 哥特王朝4：阿卡尼亚 | ARPG | Cyberfront |
| 29日 | 美国职业全明星摔跤（美版） | FTG | THQ |
| 30日 | 星霜钢机 | STG | G.Rev |
| 31日 | 交错频道 | AVG | Cyberfront |
| 31日 | 特洛伊无双 | ACT | KOEI |
| 2011年4月 | | | |
| 4日 | X战警：命运（美版） | ACT | Activasion |
| 7日 | 弹魂 | STG | 5pb |
| 12日 | 迈克尔杰克逊：生涯（美版） | MUG | Ubisoft |
| 14日 | 交错频道 | AVG | Cyberfront |
| 19日 | 真人快打（美版） | FTG | Warner Bros |
| 28日 | 幻象杀手 | FTG | 5pb |
| 未定 | | | |
| 未定 | 重铁骑 | SLG | CAPCOM |

## PSP Playstation Portable

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 24日 | 学园黑塔利亚：携带版 | AVG | Idea Factory |
| 24日 | 最终幻想4：完全版 | RPG | SQUARE ENIX |
| 24日 | 经典迷宫X2 | ARPG | 日本一 |
| 24日 | 职业棒球之魂2011 | SPG | KONAMI |
| 31日 | 御姐玫瑰特别版 | ACT | d3P |
| 31日 | 苍翼默示录：连续变换2 | FTG | Larian Studios |
| 31日 | 凉宫春日的麻将 | TAB | Kadokawa Games |
| 2011年4月 | | | |
| 7日 | 边境公主 | AVG | Alchemist |
| 7日 | 地球防卫军2：携带版 | STG | d3p |
| 14日 | ★女神异闻录2：罪携带版 | RPG | Atlus |
| 14日 | ★第二次超级机器人大战Z：破界篇 | SRPG | NBGI |
| 14日 | 秋叶原之旅 | AVG | Acquire |
| 21日 | 无敌老师 | AVG | spike |
| 28日 | 少女恋上姐姐2：携带版 | AVG | Alchemist |
| 28日 | 最后的约定的故事 | RPG | imageepoch |
| 28日 | 啪嗒砰3 | MUG | SCE |
| 未定 | | | |
| 未定 | 死神与少女 | AVG | TAKUYO |
| 未定 | 日常 | AVG | 角川书店 |
| 未定 | 我是少女漫画家 | AVG | GIAZ10 |
| 未定 | 文明开华 葵座异闻录 | AVG | FURYU |

## Wii W-i-i

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 22日 | 乐高星球大战3：克隆战争（美版） | ACT | LucasArts |
| 24日 | ★生贽之夜 | AVG | MMV |
| 29日 | 美国职业全明星摔跤（美版） | FTG | THQ |
| 2011年4月 | | | |
| 5日 | 管道2 | FPS | SEGA |
| 7日 | 地球探寻者 | ACT | KADOKAWA Games |
| 12日 | 海绵宝宝：涂鸦裤子 | ETC | THQ |
| 28日 | ★闪电十一人：强袭者 | RPG | LEVEL-5 |
| 未定 | | | |
| 未定 | 节奏天国 | MUG | NINTENDO |
| 未定 | 零新作 | AVG | NINTENDO |
| 未定 | 勇者斗恶龙X | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 大圣王 | STG | STARFISH |

### irem是位好同志!

本次的发售表虽然罗列了众多游戏，不过因为日本地震灾害的原因，以上列表中的游戏能否如期发售仍属未知。现在已经明确得到消息的是，原计划于4月20日在PS3平台发售的《绝体绝命都市4》因故事背景是大地震后的都市废墟，考虑到现在处于大灾难中的民众心情，所以irem官方紧急宣布了中止发售的决定。虽然在11日地震后，《绝体绝命都市4》在亚马逊（日本）的预约量瞬间上升了66位，irem官方也完全可以用“这是一部介绍如何在地震灾害中求生的游戏，其中有很多实用的求生技能”之类的借口值此良机大捞一笔，但是事实是这样的，地震发生三天后的3月14日，irem在其《绝体绝命都市4》的官网上紧急发布了停止发售的通告并且还附上了语重心长的道歉，irem的做法堪称海内外商家楷模。不过，NDS平台的动画改编作三连发（《妖精的尾巴》、《薄樱鬼》、《黑塔利亚》）仍然不容小觑，值得期待。

## NDS Nintendo Dual Screen

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 22日 | 乐高星球大战3：克隆战争（美版） | ACT | LucasArts |
| 31日 | ★勇者斗恶龙怪兽篇joker2：专业版 | RPG | SQUARE ENIX |
| 2011年4月 | | | |
| 7日 | 好想告诉你：传达的感情 | AVG | NBGI |
| 21日 | 妖精的尾巴：激突！卡鲁迪亚大圣堂 | ACT | Hudson |
| 21日 | 名侦探柯南：苍蓝宝石轮舞曲 | AVG | NBGI |
| 28日 | 薄樱鬼：游戏录DS | ETC | Idea Factory |
| 未定 | | | |
| 未定 | 神秘房间 | AVG | LEVEL5 |
| 未定 | 马里奥VS金刚 | ACT | NINTENDO |

## 3DS 3-D-S

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2011年3月 | | | |
| 24日 | 死或生：多重维度 | FTG | KOEI |
| 24日 | 高达3D大战 | ACT | NBGI |
| 24日 | 疯狂兔子：时间旅行 | ACT | UBISOFT |
| 24日 | 模拟人生3 | SLG | Electronic Arts |
| 27日 | 脸谱赛车（美版） | RAC | Majesco |
| 27日 | 超级街霸4-3D（美版） | FTG | CAPCOM |
| 27日 | 乐高星球大战3：克隆战争（美版） | ACT | LucasArts |
| 27日 | 山脊赛车3D（美版） | RAC | NBGI |
| 27日 | 超级猴子球3D（美版） | ACT | SEGA |
| 27日 | 战国无双编年史 | ACT | KOEI |
| 27日 | 超级街头霸王4：3D（美版） | FTG | CAPCOM |
| 27日 | 钢铁机师（美版） | ACT | NINTENDO |
| 31日 | 职业棒球：家庭竞技场2011 | SPG | NBGI |
| 31日 | 苍翼默示录：连续变换2 | FTG | Arc System Works |
| 31日 | Nikori数独3D | PUZ | HAMSTER |
| 31日 | 火影忍者疾风传：最强忍界决战！ | ACT | Takara Tomy |
| 31日 | 病毒射手XX | STG | Dorasu |
| 2011年4月 | | | |
| 7日 | 海贼王：无尽的航海SP | ACT | NBGI |
| 7日 | 立体忍者 | ACT | AQ |
| 28日 | 十项全能：极限 | ACT | HUDSON |
| 未定 | | | |
| 未定 | 塞尔达传说时之笛3D | RPG | NINTENDO |
| 未定 | 生化危机启示录 | AVG | CAPCOM |
| 未定 | 新·光神话 | STG | NINTENDO |
| 未定 | 星际火狐64 | STG | NINTENDO |
| 未定 | 纸片马里奥 | RPG | NINTENDO |
| 未定 | 动物之森 | SLG | NINTENDO |
| 未定 | 马里奥赛车 | RAC | NINTENDO |
| 未定 | 真·三国无双 | ACT | KOEI |
| 未定 | 忍者龙剑传 | ACT | KOEI |
| 未定 | 超级机器人大战 | SLG | NBGI |
| 未定 | 龙珠系列 | FTG | NBGI |
| 未定 | 牧场物语3D | SLG | MMV |
| 未定 | 索尼克 | ACT | SEGA |
| 未定 | 真·女神转生 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 世界树迷宫 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 女神异闻录 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 洛克人 | ACT | CAPCOM |
| 未定 | 勇者斗恶龙 | RPG | SQUARE ENIX |

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

# 期末烤场

本期考题

题目1：哪个游戏角色和自己的性格最相似？
出题老师：飞啊飞啊坠

题目2：如何看待没有网络要素的纯单机游戏？
出题老师：飞啊飞啊坠（宇多田修正版）

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：我像游戏角色？开什么玩笑！

这次的这个题目是我见过最“难”的，因为我想了半天也没觉得自己和哪个人物很像。要实在非说一个的话，那就是很多游戏中连台词都没几句的NPC吧……既然没得可说，下面不妨调侃几句。我很欣赏奎爷，不管对手多强大，都敢推翻他们。但是我可不敢学奎爷，因为我挨一刀就死了，没有血槽，没法快速回复，更没有魔法。我很喜欢但丁，他看似玩世不恭，却又侠骨柔肠，可惜我也仅止于喜欢，要是学他的话，不知道有多少人说我装13了。我没什么特别的性格，平常人一个，要是游戏里的什么人和我一样的话，也就配做个NPC了。

## 作文题目：我游戏生涯的头20年就是这么过来的

没有网络要素并不是什么大不了的，我从上世纪80年代中后期就开始玩游戏了（我很有幸见证了中国游戏发展至今的全历程，换句话来说，我岁数好像不小了……），现在回想起来，当初没有网络要素的经典游戏绝对比现在多太多了。除了真正的网络游戏之外，一般家用机加入网络要素后，最大的亮点就是可以远程对战。现在想找个人和你一起玩游戏实在太难了，网络联机的确非常方便。话说回来，我记得小时候总不缺人和我玩游戏，所以这个功能在那个时候恐怕没现在感觉这么好。另外像网络下载新服装、新场景、新任务，我认为这都是厂商变向给游戏涨价而已，除非都免费，否则我不买账。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：FC……还是FC

游戏里和我最像的角色应该就是大约20年前我小学5年级玩的《坦克大战》了，有的读者该纳闷儿了，为什么这么说呢？一堆坦克跟你有什么相似之处啊？没错儿，刚才一犯困记错游戏名儿了，应该是《松鼠大作战》，当然也是20年前的，这回没跑儿了。不知道大家还记不记得游戏里的那只松鼠，举起箱子撅着屁股扔出去的内一瞬间，太可爱了，抛去年龄不谈，正在写这篇文字长满胡子茬儿的某菜汁和内松鼠还是有相似之处的。不过，说到日常节奏，最像某汁的还要说是《功夫》，走路的时候那叫一个墨迹，不过真到了出招儿的时候，啪啪啪那叫一个快，神似某菜汁那是必然的了。对某些已经在心里默默叨念的读者说一句：真~不是装嫩，是真嫩。

## 作文题目：恐龙……那绝对是恐龙

没有网络要素的单机游戏，怎么说呢？这游戏制作人的勇气就跟内踩了早上买菜大妈的脚你还不跟她道歉把脑袋抬起来大踏步前进一样，对喽~来一句通俗的话来概括就是没有眼力价儿！再好吃的馒头也得就着菜，再漂亮的裤衩儿也得套衣服里边儿穿，再好吃的糖也不能当饭吃，说到这里，细心的读者已经发现某编要说的重点了，没错儿，再好玩儿的游戏也得大家一起分享，这乐趣才会进一步发酵。……若干年后，游戏腻了，朋友还在。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：你猜你猜你猜猜猜

这问题好难回答，仔细想了一下，最喜欢的两个男性角色Snake和Jecht都是我憧憬的对象，而不是我实际中的样子。小熊现实中是一个和熟人在一起超级外向，和不怎么熟的人在一起又会非常内向的人，而且妈妈总说我不能忍耐，心里有什么就要说什么，遇到一些不公平的事情总会去制止，她说我这样进入社会后会吃大亏。不过还好我现在工作的环境不需要人们常说的勾心斗角尔虞我诈，到目前为止除了被JS黑了几次之外还没有吃过什么亏，而且我认为自己这性格很难被改变，谁让我是正义的化身呢（喂喂）。说了这么多，我还是想不出自己究竟像谁，大家帮我一起想想看吧。

## 作文题目：我是上个世纪的老古董

自从家用机升级到现在PS3、360时代，网络就变成了家用机的一个不可或缺的部分，而游戏大多也加入了对应网络的内容，当然在这背景之下仍然有很多游戏是纯单机游戏，比如FF13，再比如前不久三上真司的《征服》等等。就我个人而言我更喜欢没有网络部分的游戏，也许是我还活在上个世纪吧，而且对于一个奖杯控来说有时候没有网战部分的奖杯会简单不少。不过虽然我偏向于没有网络的单机游戏，但不代表我不玩网战，难道你们忘记这个月要称呼我为“网战小熊”了吗？其实和好朋友一起联机打打游戏是件很开心的事情，我要慢慢脱离古董区才行……

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：天上天下！唯吾独尊！

哪个游戏角色和我性格最相似？首先，《恶魔猎人=鬼泣》中但丁的酷很像我，其次，《战神》里奎托斯的爷们儿气也很有我的风范，此外，《凯瑟琳》中两位凯瑟琳也都有我女性柔美、妩媚、冷峻、体贴和小恶魔气质看上去也都得我的真传，再有，《宠物小精灵》里皮卡丘的可爱、《怪物猎人》里轰龙的霸气外露、雷狼的帅气矫健、迅龙的急速敏捷也可以和我一较高下。怎么 样？大家知道我的性格是如何的无与伦比、高不可攀、难以企及、风韵犹存了吧。哦呵呵~哦呵呵呵~哦~呵呵呵呵呵~呵~

咳咳……硬要说我的性格最像谁的话，《女神转生》系列的主角如何？玩过的同学都知道，该系列主角都是没有话语，角色性格完全由玩家的选择来决定。好了，知道我想说什么了吗？你懂的。

## 作文题目：世上本没有网……

网络是必须的吗？不是吧。想曾几何时，世上本没有网。那时候所有的游戏都是纯单机，大家也都玩得不亦乐乎。所以我觉得网络什么的其实无所谓，虽然也有人说什么“与人斗其乐无穷”啊“独乐乐不如众乐乐”什么的，但是我还是觉得网络不过是单机的附加而已，可有可无的东西。而没有网络要素的纯单机游戏则是原始的乐趣，这才是真正纯粹的游戏。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12.17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：这孩子挺二的其实

怎么办？咱既没有但丁那样桀骜不驯能拉风，也没有贝姐那样成熟御姐性感撩人，更没有奎爷那样不分青红皂白，和哪个游戏人物的性格最相似？想来想去就只剩樱木花道了，这家伙好歹也勉强算是个游戏人物（当年在MD上确有一款《灌篮高手》的同名游戏）。曾经在看漫画的时候就仿若有一种错觉，这个红头发的家伙就是自己在漫画世界中的投影嘛，甚至连我们的生日都是在同一天。嚣张的乐天派，为朋友两肋插刀，执着坚毅，善良宽容不记仇的纯情小少男，当然，我们最大的共鸣点就是都很二。被女孩子甩又算什么，遇到挫折和失败又能怎么样，最起码我们有属于自己的青春热血和梦想——我是天才！！哇咔咔！！！

## 作文题目：珍稀物种更得多加珍惜

话说眼下没有网战系统的“纯”单机游戏却是越来越罕见了，在游戏界已经成为濒危物种。说句掏心窝子的话，其实我还是很怀念在PS2及以前的单机游戏时代的。那会没有那么多的烦恼，不用关心系统是不是该升级了，不用害怕自己的ID没有点数了，更不用听网战游戏里成群出现的对骂。由于肥皂多数在港服厮混，所以耳边出现频率最高的几个词就是“丢”、“扑街”、“痴线”之类，想想之前一个人老老实实地玩游戏倒也图个安静。在这个个体已经被网络联系的无比紧密甚至有些让人喘不过气的世界，偶尔一个人玩玩，远离喧嚣和尘埃，不也是一件美事吗？

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看

## 内容改版高清视频 支持PSP播放

**2011年4月上 绝赞发售中！**

## DVD影像内容

### ●魅力抢眼秀

真人快打(PS3/XBOX360) 爱丽丝 疯狂回归(PS3/XBOX360) 蝙蝠侠 阿卡汉姆城(PS3/XBOX360) 危机边缘(PS3/XBOX360) 孤岛危机2(PS3/XBOX360) 黑暗之魂(PS3/XBOX360) 地球防卫军2017 昆虫末日(PS3/XBOX360) F.E.A.R.3(PS3/XBOX360) 乐高星球大战3 克隆战争(PS3/XBOX360/Wii/3DS) 虐杀原形2(PS3/XBOX360) 红色派系 末日审判(PS3/XBOX360) 暗影罪罚(PS3/XBOX360) 指环王 北方战争(PS3/XBOX360) 变形金刚 月黑之时(PS3/XBOX360/Wii)

### ●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《最终幻想 纷争012》光明与黑暗的对决!
《龙腾世纪2》再造最佳RPG!!

### ●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

### ●同人恶搞

Q版《合金装备》

### ●经典CG欣赏

《无双大蛇 魔王再临》

### ●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《最终幻想 纷争012》/《真三国无双6》原声音乐
《最终幻想 纷争012》原声音乐/《真三国无双6》高清壁纸
《龙腾世纪2》高清壁纸等精彩内容（详情请见光盘内）

### 30Min 《蝙蝠侠 阿卡汉姆城》再现蝙蝠侠风采！《虐杀原形2》疯狂虐杀！

预计2011年秋季发售的《蝙蝠侠 阿卡汉姆城》再次放出游戏视频，本作仍然建立在前作的气氛上，同时新作还汇集了众多明星参与的配音阵容，让玩家们拥有像前作一般的终极游戏体验。让我们共同期待它的发售吧！《孤岛危机2》是《孤岛危机》的正统续作。《孤岛危机2》故事发生在距一代3年后的2023年。外星人在地球上的大片区域挑起了战争，各大城市都遭到攻击，人口锐减，玩家在游戏中要进行捍卫地球的末日战争。新作在游戏内容上与前作都有很大变化，游戏的场景也从秘密的丛林作战转向了公开、大规模的县城，新作将游戏整体又推上了一个新的高度。

### 15Min 《最终幻想 纷争012》光明与黑暗的对决！《龙腾世纪2》再造最佳RPG！

《最终幻想 纷争012》是2008年12月推出的《最终幻想》系列20周年纪念作《最终幻想 纷争》的续篇新作，剧情故事讲述的是在上一代之前的时空中，和混沌作战失败后的故事。游戏追加了新的音乐和系统，并且还可以继承前作的存档，更方便玩家的游玩。那么，现在就拿起你的PSP，投身到这场激烈的战斗中吧！大家期望已久的《龙腾世纪2》终于和各位玩家们见面。游戏中玩家扮演少数几位从家园浩劫中逃出的幸运人士之一，为了能在这个面目全非的世界中活下去而奋力一战。 本作采用全新的战斗机制，游戏画面大幅进化，细节刻画更为出色，视觉风格与前作也大有不同。

### 10Min 《真三国无双6》音乐、壁纸全面赠送

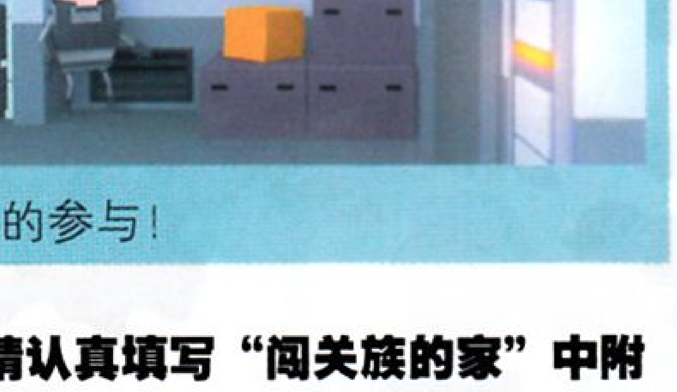
《真三国无双6》是KOEI开发的《真三国无双》系列游戏之一。这部作品相比前几作的《真三国无双》系列作品增加了新的势力“晋”，游戏还增加了各个三国名将的表现舞台“编年史模式”。《真三国无双6》将成为系列作品中登场角色最多的一作，游戏拥有特殊造型并且可操作的角色多达62人。此次光盘里，收录了《真三国无双6》的原声音乐和高清壁纸，相信定会满足有收集爱好的玩家们。

### 10Min 《最终幻想纷争012》PSP游戏赠送

《最终幻想纷争012》是各位PSP拥有者必玩的一款游戏，本作的可玩性可谓是更加更上一层楼，本作除了有新的剧情外还有前作的全部剧情，另外还有很多挑战关卡和收集要素， 本作的可用人物也多达31人，每个人的特性特点都各不相同，FF每个系列加入的人物、服装、场景等等都会满足各位粉丝们。本期《电击收藏》不仅有游戏的点评影像，同时也送出此游戏，供玩家们游玩，更贴心的是杂志中还有本作的攻略，喜欢的玩家一定不要错过！

### 5Min 同人恶搞 Q版《合金装备》

Q版的《合金装备》再次在本期的栏目中登场啦！相信期待这个短片的玩家们已经等待很长的时间了。今天，为了满足各位玩家们，在本期《电击收藏》里又一次收录了这个短片，方便玩家们收藏和欣赏，喜欢的玩家一定不能错过啊！这一次的短片中，还会发生怎样的搞笑故事呢?各位玩家就一起到本期的光盘中寻找答案吧！在以后的日子里，我们还会陆续送出。同时,也感谢各位玩家们一直以来对《电击收藏》的支持与帮助，如果您也有好的节目或创意，不妨也告诉我们，我们在这里期待你的参与！



**《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意**
**如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧**

**●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。**

**●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920**

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919